平成２年７月10日発行（毎月１回10日発行）第４巻第７号（通巻40号）昭和62年９月11日第三種郵便物認可

ゲーム・ミュージック

GAME MUSIC REVIEW

GMレビュー

FM音楽館GMセレクション＋241タイトルGM・CDオールカタログ























MSX・FAN

7月号 特別付録

心への音楽 TOSHIBA EMI INVICTUS

ジェノサイド



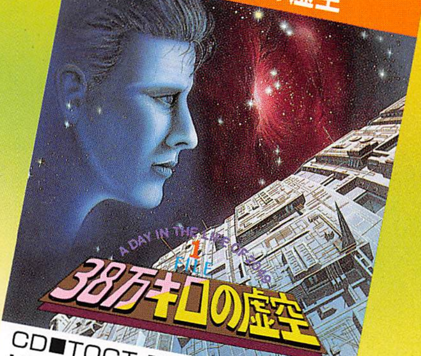
CD■TOCT-5724(税込定価¥2,530)
MT■TOTT-5724(税込定価¥2,250)

斬～陽炎の時代～



CD■TOCT-5654(税込定価¥2,530)
MT■TOTT-5654(税込定価¥2,250)

38万キロの虚空



CD■TOCT-5725(税込定価¥2,530)
MT■TOTT-5725(税込定価¥2,250)

インヴィクタスレーベルより、
ゲームサウンドの熱い風。

ヴァリスII



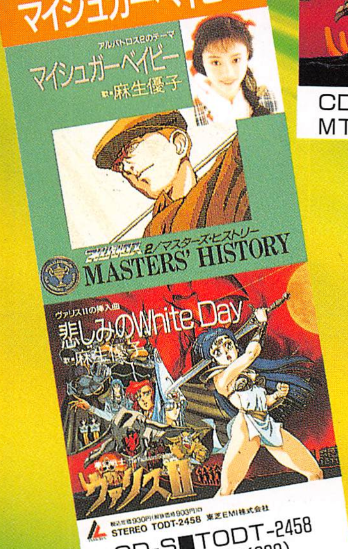
CD■CT28-5530(税込定価¥2,575)
MT■ZT24-5530(税込定価¥2,266)

アークスII



CD■TOCT-5616(税込定価¥2,530)
MT■TOTT-5616(税込定価¥2,250)

マイシュガーベイビー



CD-S■TODT-2458
(税込定価¥930)

テレネット・セレクション



CD■TOCT-5617(税込定価¥2,530)
MT■TOTT-5617(税込定価¥2,250)

〈お問い合わせ先〉
本社CD事業推進部…☎03(587)9005
東京第1支店…………☎03(844)7425
東京第2支店………☎03(843)3751(代)
大阪支店…………☎06(376)4961(代)
名古屋支店……☎052(221)8226(代)
福岡支店…………☎092(713)1251(代)
仙台支店…………☎022(227)8211(代)
札幌支店…………☎011(205)5081(代)

東芝EMI株式会社

C O N T E N T S

GMの世界へお誘いするにあたっての予備知識

FM音楽館GMセレクション

GM、CDオールカタログ

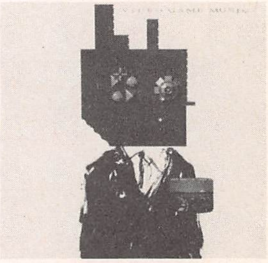
GMの世界へお誘いするにあたっての予備知識



●近くて浅いGM史

今にして思えば、YMOにはじまるテクノポップの流行がGMのあけぼのといえるのかもしれない。というより、細野晴臣とゼビウスの出会いが今日のGMを作り上げたといったほうがいいだろう。YMOが解散したあとに発売されたビデオゲームミュージックというアルバムは細野晴臣監修で制作され、このLPがはじめてのGMアルバムとなったのである。当時ゲームを社会的に認知させることに力を注いでいたナムコの協力でゲーム音を使ったアレンジ曲などが挿入されていた。このアレンジバージョンがのちのGMアルバムの形態の基礎になっていく。

GMが世の中に知られるようになり、16社ものレコードメーカーが参入する現在のような大きな市場の基礎を築いたファミコンブームは、今から、ほんの数年まえの話、というのだから、まさに、近くて浅いGM史である。

年号	ゲーム史	GM史
84年	84年。うーん、松田聖子がバッハになりたいピカソになりたいと、いってHITBITの宣伝をしている。ゲームソフトなんか「ちゃっくんぽっぷ」と「エクセリオン」だもんね。ゲーセンでは前出のゼビウスが全盛期を迎えているころだ。	**ビデオゲーム・ミュージック** ゼビウス、ボスコニアン、パックマン、フォゾン、マッピー、リブルラブル、ポールポジション、ニューラリーX、ディグダグ、ギャラガなどのGMを収録し、現在のGM界の基礎を築いたといわれる。 
85年	85年といったらまだMSXが売っていた時代である。もちろん主流はMSX2ではあったけど、ヤマハや三菱、ビクターなども発売していた。ゲームのほうはというと、T&Eソフトの「ハイドライド」やエニックスの「ウイングマン」など、テープ版だぜ!なつかし〜。	**ザ・リターン・オブ・ビデオゲーム・ミュージック** ポールポジションII、グロブダー、ディグダグII、ドラゴンバスター、メトロクロス、ギャプラス、ドルアーガーの塔などが収録されている。オリジナル音以外にゲーム音を使ったアレンジバージョンも収録されており、現在の形態とほぼ同じになる。 

用語解説① 【アーケード・ゲーム】ゲームセンターに置いてあるゲーム機(1ゲームごとにお金をはらうゲーム)を、こう呼ぶ。家庭用ゲーム機やパソコンより性能がよく、音質もよい。/【アコースティック】エレキギター、シンセサイザーなどの電気を使うエレクトリック楽器とは反対に、ガットギターやグランドピアノといった電気を使わない楽器をアコースティック楽器という。そして、それらの楽器を使って作られた音をアコースティック・サウンドと呼ぶ。

年号	ゲーム史	GM史
86年	86年になると、FM77AVやX1turboIIなどFM音源を搭載するものが発売される。4096色同時発色などといったキャッチが飛びかっていた。ゲームのほうもそれに呼応するように「レイドック」や「ヴァリス」などきらびやかな画面がウリのゲームが発売されていた。	**ファミコンミュージック** ファミコンブームのなか、アルファレコードはGMOレーベルを発足。その第1弾がこのアルバム。スーパーマリオブラザーズ、バルーンファイト、バルーントリップ、ドンキーコング、ベースボール〜サッカー〜ゴルフ〜テニス、レッキングクルー、スーパーマリオブラザーズ、ドンキーコングJR.、エキサイトバイクなど数々のゲームを収録。 
87年	87年にはT&Eソフトが5周年をむかえているし、エニックスもドラクエII、MSX版移植快調／などと広告をしていたりもする。グラディウス2が発売されたのもこの年だ。一方、ゲーセンのほうはMSX版が待ち遠しいドラゴンスピリットが登場していた。	**ミュージック・フロム・イース** キングレコードが初のパソコンゲームのGMを発売した。今日のファルコム・レーベルの基礎はこの辺りにありそうだ。 
88年	88年といったら、ついこの間のことなのでMSXのゲーム界は周知の通り、サイオブレードやイースIIなどの大作が目白押しだった。ゲーセンのほうはタイトーのフライトシュミレーターの「トップランディング」や「カプコンの大魔界村」など。	**ギャラクシーフォース** ポニーキャニオンに突如、サイトロンレーベル誕生。なかでもこのアルバムは大ヒットとなり、10万枚を売った。ギャラクシーフォース、獣王記、サンダーブレード、アウトラン、スペースハリアー、アフターバーナーなど、セガの人気ゲームを収録している。 
89年	89年の解説はばかばかしいので、この年のAOUショーの主な出展ゲーム名を書いていこう。〈アイレム〉レジェンド・オブ・トンマ〈カプコン〉ストライダー飛竜〈コナミ〉メインスタジアム〈セガ〉ターボアウトラン〈タイトー〉チェイスH.Q.〈ナムコ〉ウイニングラン	**ゴーファーの野望エピソード2(MSX版)** キングレコードからMSX版のCDが発売になる。ちょうどこのころ、本誌FM音楽館にグラディウスの音楽プログラムの投稿がたくさん来るようになる。 
90年	90年のAOUショーより、〈アイレム〉メジャータイトル〈SNK〉麻雀狂列伝・西日本編〈カプコン〉戦場の狼II〈コナミ〉パロディウスだ／、〈ジャレコ〉妖精物語ロッドランド〈セガ〉G−LOC〈タイトー〉WGP〈ナムコ〉クラックス〈ビデオシステム〉ハットリス	**交響組曲ドラゴンクエストIV〜導かれし者たち〜** アポロン音楽工業から発売されたこのアルバムはオリコンチャートで堂々の1位になり、GMの歴史に大きな1歩を記した。 左のAOU出品のゲームのなかから、CD化され、第2、第3のドラクエIVは生まれるであろうか？ 

用語解説② 【アレンジ】編曲のこと。GMでは、ゲームの原曲(オリジナルの項参照)を違うシステム、つまりシンセサイザーやその他の楽器で演奏することをいう。／【インストゥルメンタル】楽器による演奏のみで、歌のない曲のこと。「インスト」はこの略。GMでは、ほとんどがコレ。／【SE(サウンド・エフェクト)】実際には音響効果のことだが、ゲームでSEといえば効果音そのもののことを示す。たとえばビーム発射音、爆発音など。

このページは要♪です!

FM音楽館 GMセレクション

3月～4月にかけてイベントで応募してくれた作品を編集部へ持ち帰って、選考した結果4本のプログラムがさいよーになりました。そのほかに再掲載やボツ復活のプログラムなど全8本を一挙掲載。

コナミ/グラディウスシリーズ

MSX版グラディウス2より

ステージ1

◎北海道・JM-2.FRの作品◎


```
10 ' *** MUSIC FROM GRADIUS 2 *
20 SCREEN 1:WIDTH 30:COLOR 15,1,1:CLS:KE
Y OFF
30 LOCATE 1,5:PRINT "MUSIC FROM"
40 LOCATE 1,8:PRINT "*  GRADIUS 2  *"
50 LOCATE 7,12:PRINT "FIRST STAGE MUSIC"
60 CLEAR 5000
70 CALL MUSIC (1,0,1,1,1,1,1)
80 CALL PITCH (412)
90 CALL VOICE (@6,@6,@6,@6,@33)
100 ' *** PLAY DATA READING ***
110 ' A$
120 A1$="T110V10O6O6L16"
130 A2$="D2.D-2."
140 A3$="V12<C4&CR16F8R16A8R16BR16G2&G8>
V10"
150 A4$="<AR16A>E4.DD-<AB8.>G-2&G-"
160 A5$="<E8.>E4.DD-<AB8.>B2&B"
170 A6$="D8.A4.AD<A>F4.C8.F8."
180 A7$="ER16<B>E4&ER16A8R16A-2."
190 A8$="ER16<B>E4&ER16AAB>E2.<"
200 A9$="<A2&AAAB>C4&CR16<A8R16>C8R16"
210 AA$="<B4&BR16G4&GR16A8R16A-8R16G-8R1
6A-8R16>"
220 AB$="<B4&BR16G4&GR16>E8.E8.G-8.A-8."
230 ' B$
240 B1$="T110V10O5L16"
250 B2$="A2.A2."
260 B3$="Q6FC<AFA>CFC<AFA>CGD<BGB>DGD<BG
B>DQ8"
270 B4$="<AR16AAEAAR16AAEAGR16GGDGGR16GG
DG>"
280 B5$="<AR16AADAADAADAAR16AAFAAR16AAFA
BR16BBEA-BEA-BEA-BEA-BEA-BEA-BEA->"
290 B6$="<A8.A>>CEA4.<AR16AA>CFA4."
300 B7$="<G8.GB>DG4&GR16A8R16A-8R16G-8R1
6A-8R16"
310 B8$="<G8.GB>DG4&GR16E<BE>E<BE>G-D<B>
A-E<B>"
320 ' C$
330 C1$="T110V10O5L16"
340 C2$="E2.E2."
350 C3$="<A8R16>D4&DR16D8R16C4&DR16<A8R1
6>C8R16<BR8B4&BR16>D8R16E8R16D8R16<B8R16
E8R16>"
360 C4$="ER16EEEEER16EEEEFR16FFFFFR16FFF
F"
370 C5$="GR16GGGGGR16GGGGE8R16E8R16D8R16
E8R16"
380 ' D$
390 D1$="T110V10O5L16"
400 D2$="R2.&R8.G-DEG-DEG-DE"
410 ' E$
420 E1$="T110V15O2L16"
430  A$="A>A<A>G<G>A<"
440  B$="F>F<F>C<F>F<"
450  C$="G>G<F>D<G>G<"
460  D$="AR16AAAA"
470  E$="G-R16G-G-G-G-"
480  F$="FR16FFFF"
490  G$="ER16EEEE"
500 E2$=A$+A$+A$+A$
510 E3$=B$+B$+C$+C$
520 E4$=">"+D$+D$+D$+D$+"<"
530 E5$=">"+E$+E$+F$+F$+G$+G$+G$+G$+"<"
540 E6$=">AR16A>A<AAAR16A>A<AAFR16F>F<FF
```

用語解説③ 【エフェクト処理】通常の音(ノーマル音)を特殊な装置(エフェクタ)に通すことによって変化させることをいう。音をひずませたり響かせたりと、いろいろなエフェクタがある。カラオケのエコーなどもこれの一種。／【オーケストレーション】本当は生のオーケストラによる演奏のことをいうのだが、オーケストラで使用する楽器の音を使ってのシンセサイザによる編曲も、オーケストレーション・アレンジという。

ステージ1

JM-2.FRクンはMSX版のグラディウス2のステージ1です。SCCのかわりにFM音源で遊ぶグラディウス2もなかなか楽しいものです。

ところで、この本で掲載しているプログラムはどれも力作ぞろいなのですが、長いものばかりなので打ちこむのはかなり大変です。そこで、以下の行番号のプログラムを打ちこめば、ちょっとだけ聴くことができます。

●さわりの音楽だけを聴ける行番号●

行　60	行　70	行　80
行　90	行　120	行　130
行　240	行　250	行　330
行　340	行　390	行　400
行　420	行　430	行　500
行　570	行　580	

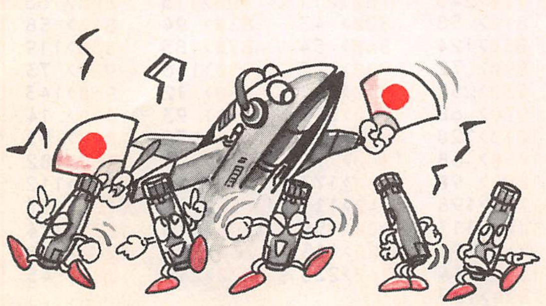
タイトルデモ

こちらはMSXフェスティバル'90の東京会場に送られて来ていた作品です。タガーが右へ左へウロウロしているときにこの音楽が流れていました。結構、忠実に再現していますね。プログラムも行140～320でオリジナルの音色を作っているなど、高度なテクニックを見せてくれています。

```
FR16F>F<FF"
550 E7$="GR16G>G<GGGR16G>G<GGER16E>E<EEE
R16E>E<EE<"
560 ' *** PLAY ***
570 PLAY #2,     A1$,B1$,C1$,D1$,E1$
580 PLAY #2,     A2$,B2$,C2$, "",E2$
590 PLAY #2,     A3$,B3$, "", "",E3$
600 PLAY #2,     A2$,B2$,C2$, "",E2$
610 PLAY #2,     A3$,B3$, "", "",E3$
620 PLAY #2,     A4$,B4$, "",D2$,E4$
630 PLAY #2,     A5$,B4$, "", "",E4$
640 PLAY #2,A6$+A7$,B5$,C3$, "",E5$
650 PLAY #2,     A4$,B4$, "",D2$,E4$
660 PLAY #2,     A5$,B4$, "",D2$,E4$
670 PLAY #2,A6$+A8$,B5$,C3$, "",E5$
680 PLAY #2,     A9$,B6$,C4$, "",E6$
690 PLAY #2,     AA$,B7$,C5$, "",E7$
700 PLAY #2,     A9$,B6$,C4$, "",E6$
710 PLAY #2,     AB$,B8$,C5$, "",E7$
720 GOTO 570
730 ' *** PROGRAMMER  JM-2.FR ***
```

プログラム確認用データ(使い方は本誌35ページ参照)

10>111	20>187	30>114	40>202
50>242	60> 73	70>163	80>116
90> 72	100>193	110> 51	120>217
130>184	140>137	150>191	160>163
170>203	180>119	190>197	200>227
210>165	220> 72	230> 60	240>112
250> 75	260>183	270>183	280>197
290> 83	300> 76	310>224	320> 69
330>117	340>100	350>194	360>216
370>101	380> 78	390>122	400>134
410> 87	420>135	430> 65	440> 89
450>117	460>250	470>211	480>141
490>120	500>199	510>247	520> 52
530> 59	540>142	550> 73	560>199
570>157	580> 4	590> 39	600> 4
610> 39	620>228	630> 56	640>211
650>228	660>234	670>217	680> 76
690>134	700> 76	710>141	720>177
730>183			



アーケード版グラディウスIIより

タイトルデモ

◎東京都・BONの作品◎

```
10 ' ********************************
20 ' *                              *
30 ' *          GRADIUS II          *
40 ' *       --- Title Demo ---     *
50 ' *                              *
60 ' *       Programed by BON       *
70 ' *                              *
80 ' *          (C) KONAMI          *
90 ' *                              *
100 '********************************
110 '
120 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):CALLPITCH
(442):CLEAR 5000
130 '--------- @63 SET ----------------
140 DIM A%(15)
150 FOR I=0 TO 15
160 READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$)
170 NEXT I
180 CALLVOICE COPY (A%,@63)
190 '
200 FOR I=0 TO 15
210 READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$)
220 NEXT I
230 '
240 DATA 0000,0000,0000,0000
250 DATA 1800,003E,0000,0090
260 DATA 1250,10D9,0030,0000
270 DATA 0221,13F1,0070,0000
280 '
290 DATA 0000,0000,0000,0000
300 DATA 1800,003E,0000,0000
310 DATA 1550,10D9,0030,0000
320 DATA 0421,13F1,0070,0000
330 '
340 '----- MML DATA SET UP ------------
350 '●●●○○○●●● MELODY 1 ●●●○○○●●●
360 A1$="D2F4B-B-B- A-2>C4E-4 D2F4B-B-B-
<"
370 A2$="L4>A-E-C<A-L12"
380 A3$=">A-4.A-16B-16>C4E-4"
390 A4$="E-4E-E-E-<B-4G4 L6FA->D-F D-<A-
L12"
400 A5$="R12E-4E-E-E-<B-4G4 L6FA->D-F D-
<A-12L12"
410 A6$="G6A-B-2GB->E- D-4.D-16D-16<A-4F
4"
420 A7$="R12G6A-B-2GB->E- D-4.D-16D-16<A
-4F6"
430 A8$="F2F6G6>C6 C4.C16C16C2"
440 A9$="R12F2F6G6>C6 C4.C16C16C4&C6"
450 AA$="R4L4<B-ADC2"
460 AB$="R12R4L4<B-ADC2"
470 '●●●○○○●●● MELODY 2 ●●●○○○●●●
480 B1$="B-2>D4FFF E-2A-4>C4 <B-2>D4FFF<
<"
```


用語解説④　【オーケストラ】管弦楽団のこと。編成の基本型は、弦楽器〈バイオリン、ビオラ、チェロ、コントラバス〉、木管楽器〈フルート、オーボエ、クラリネット、ファゴット〉、金管楽器〈トランペット、トローンボーン、ホルン〉とティンパニといったところ……だったと思う(もちろん楽器の種類ひとつにつき、数もひとつとは限らない)。しかし、最近は特に打楽器を中心に楽器が増えているし、曲のイメージにより基本型に種々の楽器をくわえることが多い。

Burning Heart

このプログラムはMSX・FAN本誌89年12月号のFM音楽館から再掲載したものです。

Burning Heart(バーニング・ヒート)はアーケード版グラディウスIIのステージ1の音楽です。FOR～NEXTループを活用してプログラムを短くまとめています。

●さわりの音楽だけを聴ける行番号●

行 120 行 140 行 150 行 160 行 170 行 180 行 200 行 210 行 220 行 240 行 250 行 260 行 270 行 290 行 300 行 310 行 320 行 360 行 370 行 480 行 490 行 560 行 570 行 640 行 650 行 660 行 670 行 680 行 690 行 780 行 790 行 800 行 880 行 890 行 900 行 960 行 970 行 980 行 990 行1000 行1050 行1060 行1080 行1090 行1100 行1110 行1160 行1170 行1180 行1190 行1200

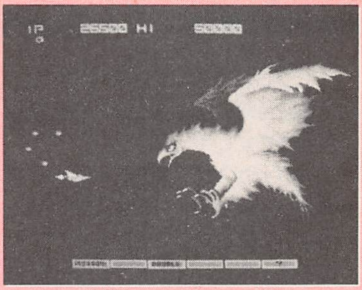
```
490 B2$=">>L4E-C<A-E-<L12"
500 B3$=">>E-4.E-16F16A-4>C4"
510 B4$="B-4B-B-B-G4E-4 L6D-FA-B-A-FL12"
520 B5$="E-6E-G2E-GB- A-4.A-16A-16F4D-4"
530 B6$="C2C6F6G6 E4.E16F16G2"
540 B7$="R4L4FF<B-A2"
550 '●●●○○○●●● GLOCKEN ●●●○○○●●●
560 C$="C>C<":C$=C$+C$+C$:C$=C$+C$+C$+C$
570 C1$=C$+C$+C$:C2$=C$
580 X$="E-A-B->E-<":Y$="FA->D-F<"
590 C3$=X$+X$+X$+X$+Y$+Y$+Y$+">A-FD-<A-"
600 X$="CFG>C<":Y$="CE-G>C<"
610 C4$=X$+X$+X$+X$+Y$+Y$+Y$+">E-G>CE-"
620 C5$="<<<FB->CF"+X$+"FB->CF CFG>CC2"
630 '●●●○○○●●● VOICE ●●●○○○●●●
640 D1$="C2.CCC C1 C2.CCC"
650 F1$="R4C2.CCC C1 C2."
660 D2$="C1"
670 F2$="R4C2."
680 X$="E-6E-R12E-E-"
690 Y$="D-6D-R12D-D-"
700 D3$=X$+X$+Y$+Y$
710 F3$="R12"+X$+X$+Y$+"D-6D-R12D-"
720 Z$="C6CR12CC"
730 D4$=Z$+Z$+Z$+Z$
740 F4$="R12"+Z$+Z$+Z$+"C6CR12C"
750 D5$="<F1&F2"
760 F5$="R4<F1&F2"
770 '●●●○○○●●● BASE ●●●○○○●●●
780 E1$="CCCC CCCC CCCC"
790 E2$="CCCC"
800 X$="E-6E-E-E-E-"
810 E3$=X$+X$+X$+X$
820 Z$="D-6D-D-D-D-"
830 E4$=X$+X$+Z$+Z$
840 Z$="C6CCCC"
850 E5$=Z$+Z$+Z$+Z$
860 E6$="F1&F1"
870 '●●●○○○●●● RITHUM ●●●○○○●●●
880 X$="BM4BM4BM8.BM32BM32B!M!C!12B!M!C!
12B!M!C!12"
890 H1$=X$+"BM4BM4BM8.BM32BM32 B!M!C!16B
!M!C!16B!M!C!16B!M!C!16"+X$
900 H2$="BM4BM4 B!M!C!16B!M!C!16B!M!C!16
B!M!C!16 B!M!C!16B!M!C!16B!M!C!16B!M!C!1
6"
910 X$="BM6BM12B!M!C!12BM12BM12"
920 H3$=X$+X$+X$+X$
930 H4$=X$+X$+X$+"BM16B!M!C!16B!M!C!16B!
M!C!16 B!M!C!16B!M!C!16B!M!C!16B!M!C!16"
940 H5$="BM1B!M!C!1"
950 '●●●○○○●●● PSG NOIZ DRAM ●●●○○○●●●
960 X$="M1500CR8.CR8.CR8C32C32"
970 Y$=X$+"M5000L12CCCL16"
980 S1$=Y$+X$+"M5000CCCC"+Y$
990 S2$="M1500CR8.CR8.M5000CCCC CCCC"
1000 X$="M1500C6CM3500CM1500CC"
1010 S3$=X$+X$+X$+X$
1020 S4$=X$+X$+X$+"L16CM5000CCC CCCCL12"
1030 S5$="M1500C1M5000C1"
1040 '----- PROGRAMABLE DT ------------
1050 POKE &HFA2C+1*16,3
1060 POKE &HFA2C+4*16,3
1070 '----- LET'S PLAY !! ------------
1080 T$="T120"
1090 SOUND 7,&B10011100:SOUND 6,3
1100 CALLVOICE(@63,@63,@63,@63,@63,@ 0)
1110 PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T
$
1120 'GOTO 1180
1130 '
1140 ' [ A ]
1150 '
1160 PLAY#2,"O4L12V13","O4L12V13","O3L12
V13","O6L12V 8","O6L12V 6","O2L4V15Q5","
V15@A15","O5L24V11","O6L12V6","O4L16V15S
9"
1170 PLAY#2,A1$,A1$,B1$,D1$,F1$,E1$,H1$,
C1$,D1$,S1$
1180 PLAY#2,A2$,A2$,B2$,D2$,F2$,E2$,H2$,
```

プログラム確認用データ(使い方は本誌35ページ参照)

10>220	20> 50	30>202	40> 82
50> 50	60> 25	70> 50	80> 50
90> 50	100> 90	110>198	120>223
130>241	140> 93	150> 19	160> 48
170> 78	180> 5	190>198	200> 19
210> 48	220> 78	230>198	240> 84
250> 40	260> 56	270> 1	280>198
290> 84	300> 40	310> 80	320> 17
330>198	340> 95	350>214	360> 49
370>224	380>185	390>228	400>139
410> 35	420> 91	430>122	440> 49
450> 75	460>192	470>221	480>206
490> 45	500> 42	510>204	520>239
530>204	540>254	550>225	560> 75
570> 24	580> 28	590> 64	600> 91
610> 47	620> 73	630>215	640>169
650> 7	660> 49	670> 45	680>146
690>130	700> 68	710>234	720>117
730>113	740>146	750>163	760> 77
770>245	780>211	790>115	800> 66
810> 58	820> 43	830> 94	840> 58
850>124	860> 54	870>185	880>119
890> 72	900> 72	910>116	920> 73
930>252	940>211	950> 12	960>143
970> 68	980>237	990> 93	1000> 14
1010>128	1020>158	1030>156	1040> 98
1050> 68	1060> 74	1070> 5	1080>182
1090> 90	1100>173	1110> 24	1120>112
1130>198	1140>111	1150>198	1160> 77
1170>113	1180>159	1190>113	1200>174
1210>198	1220>113	1230>198	1240> 1
1250>244	1260>225	1270>249	1280> 45
1290>139			

用語解説⑤ 【オリジナル】ゲーム中にBGMとして流れている曲をオリジナル・サウンドといい、そのハードを特に音源(おんげん)という。オリジナルは、ハード的に制約を受けているので(和音の数やメモリー容量など)、音は未熟なものとされてきたが、昨今の技術革新によるハード面の充実により、かなり品質を上げてきている。また、音楽界広しといえども制約を受けている音楽は少なく、それを作る難しさを知っている人にはその娯楽性が見出せるだろう。

●さわりの音楽だけを聴ける行番号●
行 120 行 130 行 140
行 150 行 160 行 170
行 190 行 230 行 240
行 250 行 260 行 270
行 280 行 290 行 300
行 310 行 340 行 350
行 360 行 390 行 400
行 410 行 420 行 430
行 440 行 450 行 460
行 470 行 480 行 490
行 500 行1370 行1380
行1390 行1400 行1410
行1420



⇧グラディウスIIの1面ボスキャラ

```
C2$,D2$,S2$
1190 PLAY#2,A1$,A1$,B1$,D1$,F1$,E1$,H1$,
C1$,D1$,S1$
1200 PLAY#2,A3$,A3$,B3$,D2$,F2$,E2$,H2$,
C2$,D2$,S2$
1210 '
1220 ' [ B ]
1230 '
1240 CALLVOICE COPY(A%,@63)
1250 PLAY#2,"@6306L12V14","@6306L12V12",
"@6305L12V14","@6306L12V11","@6306L12V 9
","O2L12V15Q5","V15@A15","O5L16V11","O6L
12V 9","O4L12V15s9"
1260 PLAY#2,A4$,A5$,B4$,D3$,F3$,E3$,H3$,
C3$,D3$,S3$
1270 PLAY#2,A6$,A7$,B5$,D3$,F3$,E4$,H3$,
C3$,D3$,S3$
1280 PLAY#2,A8$,A9$,B6$,D4$,F4$,E5$,H4$,
C4$,D4$,S4$
1290 PLAY#2,AA$,AB$,B7$,D5$,F5$,E6$,H5$,
C5$,D5$,S5$
```


アーケード版グラディウスIIより

Burning Heart

◎静岡県・Ruuの作品◎

```
10 '
20 '====================================
30 '=                                  =
40 '=      GRADIUS 2 STAGE 1 BGM       =
50 '=                                  =
60 '=           Burning Heart V2.1     =
70 '=                                  =
80 '=      Programed By A.Matsushita   =
90 '=                                  =
100 '====================================
110 '
120 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):CALLPITCH
(444)
130 CLEAR 1200:DEFSTR A-J
140 DIM A(20),B(20),C(20),D(20),E(20)
150 DIM F(20),G(20),H(20),I(20),J(20)
160 SOUND 7,&HF1:SOUND 6,8
170 PLAY "","","S0M100C"'ｲﾗﾅｲﾖｳﾃﾞﾎｼｲ
180 '
190 T$="T225" '     ﾃﾝﾎﾟﾊｽﾞﾚﾏｾﾝ.
200 'T$="T240"'...ﾎﾝﾄﾊ ｺﾉﾃﾝﾎﾟ ｼｶｼｽﾞﾚﾙ
210 '
220 '
230 A(0)="@6 Q8 L8 V15 O5"'Main 1
240 B(0)="@12Q7 L8 V12 O2"'E.Base
250 C(0)="@0 Q6 L8 V9  O5"'Cord 1
260 D(0)="@0 Q6 L8 V9  O4"'Cord 2
270 E(0)="@43Q8 L8 V15 O4"'Voice
280 F(0)="          V13   "'Main 2
290 G(0)="          V15   "'Drums
300 H(0)="        L8S0M3700"'Snare
310 I(0)="        L8 V13 O4"'Main 3
320 '
330 '
340 B(1)="A->A-<A-B->B-<B->
350 G(1)="B8S16S16S8S8S8B8
360 H(1)="R8C16C16CCC
370 '
380 '
390 G    ="B8H8B8S8B8H8B8H8B8S8B8C8"
400 H    ="R4.CR2R8CR4
410 B    ="C4CCCC
420 D    ="G4GGGG
430 A(2)="FEDEC<G2G>C<GA->C<A->E-4.<B->D
<B->F4.
440 B(2)="O3V10"+B+B+B+"CCC<AB-B<
450 C(2)=B+B+"<A-4A-A-A-A-B-4B-B-B-B-
460 D(2)=D+D+"E-4E-E-E-E-F4FFF
470 E(2)="C1R8CCC<A-2.B-2.>
480 G(2)=G+G
490 H(2)=H+H
500 I(2)="FEDECO3G2GO4CO3GA-O4CO3A-O4E-4
.O3B-O4DO3B-O4F4.
510 '
520 '
530 A(3)="FEFG2.G>C<GA-E-A->C4.<B-FB->D4
.
540 B(3)=    B(2)
550 C(3)=">"+C(2)
560 D(3)=    D(2)
570 E(3)=     E(2)
580 G(3)=G+"B8H8B8S8B8H8B8S8S8S8S8S8
590 H(3)=H+"R4.CR4.CCCCC
600 I(3)="FEFG2.GO5CO4GA-E-A-O5C4.O4B-FB
-O5D4.
610 '
620 '
630 B    ="V12O2B-4B-B-FB-
640 C    ="@14O5CECGC>C<":C1$="CFCAC>C<
650 H    ="R4.C4.R4.C4.
660 G    ="B8H8B8SMB4.B8H8B8SMB4.
670 A(4)="@4L4E2{EF}GFEFCFA2.
680 B(4)=B+B+"A4AAFAA4AFA>C
690 C(4)="V10"+C+C+C1$+C1$
700 E(4)="@3O5V11E2.L4EG>C<F2.>C2.
710 G(4)=G+G
720 H(4)=H+H
730 I(4)="  L4E2E8F8GFEFCFA2.L8
740 '
750 '
760 C    ="E-GE-B-E->E-<":C1$="FAF>C<F>F<
770 A(5)="L8A-GFGE-<B-2B->E-GB-AB->C1
780 B(5)="E-4E-E-<B->E-E-4E-E-<B->E-F4FF
CFF4FC<F
790 C(5)=C+C+C1$+C1$
800 E(5)="<B-2.E-2.>C2.<F2.
810 G(5)=G+"B8S8S8S8S8S8B8S8S8SM16SM16SM
16SMB16SMB16SMB16
820 H(5)=H+"R8CCCCCR8CCL16CCCCCCL8
830 I(5)="A-GFGE-O4B-2B-O5E-GB-AB-O6C1
840 '
850 '
```

用語解説⑥ 【クラシカル／シンフォニック】クラシカルはクラシック音楽風の意。クラシックはヨーロッパ音楽史でいう古典派音楽のことで、いわゆる大衆的音楽に対しての芸術的音楽。シンフォニックは、交響曲(シンフォニー)風のことをいう。交響曲はクラシック音楽と同時期に完成された、ふつう四楽章形式からなる管弦楽。これとは別に、文学的な標題を持ったふつう一楽章からなる管弦楽を交響詩という。

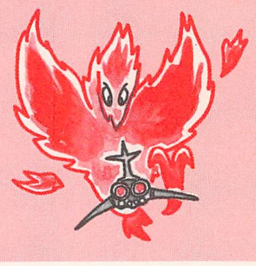
Away Out of The Dificult

このプログラムはMSX・FAN本誌89年8月号のFM音楽館から再掲載したものです。

グラディウスIIの音楽をメドレーでお送りしています。最初はビブラフォンのソロではじまり、1回ループしたところで、トランペットやシンセが加わってくるなんて、心憎い演出ですね。

●さわりの音楽だけを聴ける行番号●

行 190 行 200 行 210
行 300 行 310 行 320
行 400 行 410 行 420
行 480 行 490 行 510
行 520 行 530 行 610
行 620 行 630 行 710
行 720 行 730 行 740
行 750 行 760 行 770
行 790 行 800 行 810
行 820 行 830 行 910
行 930 行 940 行 950



```
860 B    ="B->B-<B->F<B->B-<
870 B1$ ="A->A-<A->E-<A->A-<
880 G    ="B8H8B8S8B8H8B8H8B8S8B8C8
890 H    ="R4.CR2R8CR4
900 A(6)="@6O6L8D4.R8DEF2.F4.R8FB->E-4D4
<B-4
910 B(6)=B+B+B1$+B1$
920 C(6)="@0O4L8Q6B-4B-B-B-B-B-4B-B-B-B-
A-4A-A-A-A-A-4A-A-A-A-
930 D(6)="@0O4L8Q6F4FFFFF4FFFFE-4E-E-E-E
-E-4E-E-E-E-
940 E(6)="L8O4Q8@43V15B-4B-R4.B-4B-R8B-B
-A-4A-R4.A-4A-R8A-A-
950 F(6)="@6O5L8B-4.R8B->CD2.D4.R8DF>C4<
B-4F4
960 I(6)="O5L8D2DEF2.F2FB-O6E-4D4O5B-4
970 G(6)=G+G
980 H(6)=H+H
990 '
1000 '
1010 B    ="G->G-<G->D-<G->G-<
1020 B1$ ="F>F<F>C<F>F<
1030 A(7)=">D-2<B-G->D-4.<G-B->D-L4FC<B-
AFC
1040 B(7)=B+B+B1$+B1$
1050 C(7)="G-4G-G-G-G-G-4G-G-G-G-A4>C4F4
L16>FC<A>C<AFAFCFC<A
1060 D(7)="D-4D-D-D-D-D-4D-D-D-D-F4A4>C4
L16>C<AFAFCFC<A>C<AF
1070 E(7)="G-4G-R4.G-4G-R8G-G-L4FFFFFF
1080 F(7)="B-2G-D-B-4.D-G-B->L4C<AFFC<A
1090 G(7)=G+"S8B8S8B8S8B8S8B8S8B8S8S8
1100 H(7)=H+"CR8CR8CR8CR8CR8CC
1110 I(7)="O6D-2O5B-G-O6D-4.O5G-B-O6D-L4
FCO5B-AFC
1120 '
1130 '
1140 A(8)=A(6)
1150 B(8)=B(6)
1160 C(8)=C(6)
1170 D(8)=D(6)
1180 E(8)=E(6)
1190 F(8)=F(6)
1200 G(8)=G(6)
1210 H(8)=H(6)
1220 I(8)=I(6)
1230 '
1240 '
1250 B    ="G>G<G>D<G>G<
1260 A(9)="B4.R8B>DG2.R8D-D-D-4.R8E-E-L1
6E-C<A-E-C<A->@6L8
1270 B(9)=B+B+"A->E-A-<A-4.B->FB-<B-4.>
1280 C(9)="G4GGGGG4GGGGR8G-G-G-4.R8A-A-A
-4.
1290 D(9)="D4DDDDD4DDDDR8D-D-D-4.R8E-E-E
-4.
1300 E(9)="G4GR4.G4GR8GGR8G-4G-4.R8A-A-A
-4.
1310 F(9)="G4.R8GB-.D2.R8<B-B-B-4..CCL16
C<A-E-C<A-E-
1320 G(9)=G+"B8S8S8S8B8H8B8H8B8S16S16S16
MS16MB16MB16
1330 H(9)=H+"R8CCCR2R8C16C16C16
1340 I(9)="B4.R8BO6DG2.R8D-D-D-4.R8E-E-L
16E-CO5A-E-CO4A-O5
1350 '
1360 '
1370 PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$
1380 FOR N=0 TO 1
1390 PLAY#2,A(N),B(N),C(N),D(N),E(N),F(N
),G(N),H(N),I(N):NEXT
1400 FOR N=2 TO 9
1410 PLAY#2,A(N),B(N),C(N),D(N),E(N),F(N
),G(N),H(N),I(N):NEXT
1420 PLAY#2,A(0),B(0),C(0),D(0),E(0),F(0
),G(0),H(0),I(0):GOTO 1400
ｶｸﾆﾝ DATA
```

プログラム確認用データ(使い方は本誌35ページ参照)

10>198	20>255	30>252	40>114
50>252	60>104	70>252	80> 61
90>252	100>145	110>198	120>176
130>108	140>220	150> 79	160>221
170>170	180>198	190>223	200>151
210>198	220>198	230> 69	240> 76
250> 0	260> 6	270> 4	280>114
290>147	300>187	310>103	320>198
330>198	340> 41	350> 31	360> 13
370>198	380>198	390>114	400> 45
410> 87	420>193	430> 85	440>255
450> 56	460>114	470>240	480>133
490>142	500>227	510>198	520>198
530>223	540>188	550> 78	560>208
570>218	580> 11	590> 38	600>141
610>198	620>198	630>118	640>154
650>190	660> 78	670> 48	680>109
690> 2	700>111	710>147	720>156
730>241	740>198	750>198	760> 13
770>248	780>146	790> 7	800> 98
810>226	820>188	830>232	840>198
850>198	860> 68	870>167	880> 98
890> 45	900>206	910>247	920> 64
930> 12	940>140	950> 58	960> 25
970>161	980>170	990>198	1000>198
1010>203	1020>141	1030>180	1040>254
1050> 30	1060>238	1070> 60	1080>158
1090>109	1100> 61	1110> 26	1120>198
1130>198	1140> 13	1150> 19	1160> 25
1170> 31	1180> 37	1190> 43	1200> 49
1210> 55	1220> 61	1230>198	1240>198
1250> 35	1260>195	1270> 60	1280>209
1290> 82	1300>195	1310>240	1320>141
1330> 91	1340>245	1350>198	1360>198
1370>160	1380>247	1390> 81	1400> 41
1410> 81	1420>134		

用語解説⑦ 【グレード・アップ】本来、「品質の向上」という意味なので、呼び名が同じでも各レコード会社ごとの意味合い(アレンジ方法)が違っている。ポニーキャニオンでは、オリジナルの音源を何回か走らせることにより何重もの和音を得る方法をこう呼んでいるが、それ以外はパソコンを上位機種にしてみたりMIDIを使ったりするアレンジなどをこう呼んでいるらしい。オリジナルをいかしたアレンジと覚えておいて、さしつかえないだろう。

グラディウスシリーズのCD

このグラディウスシリーズの名曲の数々を聴くことができるCDが発売されています。MSXのSCCサウンドをそのまま収録したものから、オーケストラアレンジまで。特にオススメしたいのは発売されたばかりの『交響詩グラディウスIII』です。詳しく知りたい人はCDカタログを参照のこと。



⬅発売されたばかりの交響詩グラディウスIII。力の入った一枚



⬆グラディウスIIIの譜面も発売(キング)

アーケード版グラディウスIIより

Away Out of The Dificult

◎北海道・新家和夫の作品◎

```
10 '┌─────────────────────────────────┐
20 '| The Video Game Music GRADIUS 2  |
30 '|                                 |
40 '|  `A way Out of The Difficulty   |
50 '└─────────────────────────────────┘
60 '   ─────────┴──────────┴─────
70 '
80 CALL MUSIC (1,0,1,1,1,1,2)
90 '
100 CLEAR 1000:DIM A%(15):FOR I=4 TO 15
110 READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$)
120 NEXT I:CALL VOICE COPY (A%,@63)
130 ON STOP GOSUB 910:STOP ON
140 '
150 DATA ED20,00CE,0000,0000,1559,7187
160 DATA 0080,0000,0753,6133,0060,0000
170 '
180 A0$="@16V15@V127T160L8Q8O5
190 A1$="@6 V14@V127T200L8Q8O5
200 A2$="G>CDG&G2<A>DF+A2&A
210 A3$="<B->E-GB-&B-2CFG>C2&C
220 A4$="<GF+ED4EF+C4DED4<A4>D
230 A5$="GF+ED4EF+C4DE>C4DEC
240 A6$="FEC<G&G2FEC<G2&G
250 A7$=">FEC<G4>CDG2G16>C16F.E.C
260 A8$="CDE-C&C2CDE-F4D4<B-
270 A9$=">C4.<B4.>C4.D2..
280 '
290 B0$="@16V6@V127T160L8Q8O5
300 B1$="@24V10@V127T200L8Q8O5
310 B2$="R6G>CDG&G2<A>DF+A4.&A12
320 B3$="R6<B->E-GB-&B-2CFG>C4.&C12
330 B4$="R6<GF+ED4EF+C4DED4<A&A12>
340 B5$="R6GF+ED4EF+C4DE>C4DE12
350 B6$="R6FEC<G&G2FEC<G4.&G12
360 B7$="R6>FEC<G4>CDG2G16>C16F.E16&E12
370 B8$="R6CDE-C&C2CDE-F4D&D12<
380 B9$="G4.G4.A4.B2..
390 '
400 C1$="@16V15@V127T200L8Q8O5
410 C2$="G>CDGG>CDG<<A>DF+AA>DF+A
420 C3$="<<B->E-GB-B->E-GB-<CFG>CCFG
430 C4$="<DA>D<DA>D<DA>D<DA>D<DA>D<D
440 C5$="CG>C<CG>C<CG>C<CG>C<CG>C<C
450 C6$="<B->FB->DFEC<G<B->FB-<B->FEC<G
460 C7$="A>DG<A>DG<A>DG<A>DG<A>DG<A
470 C8$="A->CE-A-CE-A->C<<B->DFB-DFB->D
480 A$="L16<<GAB->C<B->CDEDEFGEFGAFGAB-
490 B$="GAB->C<AB->CD<B->CDE":C9$=A$+B$
500 '
510 D1$="@63V15@V127T200L8Q8O6
520 D2$="C1D1
530 D3$="E-1F1
540 D4$="DD2D4.D4.DD2
550 D5$="CC2C4.C4.C&C2
560 D6$="<B-B-2B-4.B-4.B-&B-2
570 D7$=">CC2C4.C4.C&C2
580 D8$="<A-1B-1
590 D9$="G1>G1
600 '
610 E1$="@12V10@V127T200L8Q5O3
620 E2$="C4.C4C4CC4.C4C4C
630 E3$="C4.C4C4CC4.C4C4C
640 E4$="D4.D4D4DD4.D4D4D
650 E5$="C4.C4C4CC4.C4C4C
660 E6$="<B-4.B-4B-4B-B-4.B-4B-4B-
670 E7$="A4.A4A4AA4.A4A4A
680 E8$="A-4.A-4A-4A-B-4.B-4B-4B-
690 E9$="G4.G4G4GGGGGGGGG
700 '
710 A$="B!8B!8H4H4H8B!8
720 B$="B!8B!8H4S16S16B!8S16S16B!8
730 C$="B!8H8S8B!8H8B!8S4
740 D$="B!8H8S8B!8B!8S8S8S8
750 F1$="V7@V127@A15T200
760 F2$=A$+A$:F4$=C$+C$:F6$=F4$:F8$=F4$
770 F3$=A$+B$:F5$=F4$:F7$=F4$:F9$=C$+D$
780 '
790 A$="M2000R2C16C16R8C16C16R8M4000
800 B$="R4C4R4C4":C$="R4C4R8CCC
810 G1$="S0T200L8Q7":G2$="R1R1
```

プログラム確認用データ(使い方は本誌35ページ参照)

10>151	20> 92	30>244	40>231
50>115	60> 59	70>198	80>171
90>198	100> 62	110> 48	120> 50
130>138	140>198	150> 2	160>246
170>198	180>179	190> 97	200>108
210>200	220>197	230> 66	240> 96
250>127	260> 80	270>176	280>198
290>161	300>130	310>143	320>177
330>197	340> 37	350> 15	360>103
370>201	380>160	390>198	400>169
410>198	420> 23	430> 68	440>105
450> 33	460>121	470> 3	480>217

490>149	500>198	510>178	520> 91
530>107	540> 56	550>238	560>109
570>122	580> 2	590>196	600>198
610>128	620>102	630>108	640>157
650>120	660>104	670> 46	680> 70
690> 63	700>198	710> 69	720>124
730>144	740>183	750> 96	760> 71
770>254	780>198	790>157	800>243
810> 93	820>254	830> 13	840>198
850> 66	860>104	870>134	880>164
890>245	900>198	910>228	920>198
930>235	940> 16	950> 53	960> 90
970>127	980>164	990>201	1000>238
1010> 19	1020>198	1030>250	

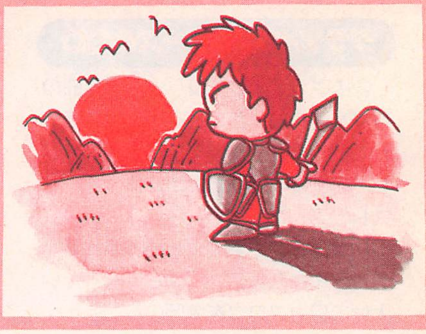
用語解説⑧ 【弦楽四重奏】2つのバイオリン、ビオラ、チェロによって構成される。重奏なので、各楽器が違う旋律をかなでる(対するのが合奏で、同じ楽器は同じ旋律を演奏)。／【サンプリング／音声合成】自然音(人の声や楽器の音など)をマイクで録音し、デジタル信号に変換し記録することをいう。デジタルに置き換えることによって、データとして好きな時に音を取り出し、また加工することが可能になる。ゲームでいう音声合成もこうしてとられたものが多い。

ノルディアの氷壁

この作品は神戸会場に出品されていました。仮に「GM御三家」というのがあるとすれば、イースシリーズはそのなかでも、いちばんの人気を獲得するでしょう。FM音楽館への投稿もほぼこのイースが埋めつくしてしまうのですから、よほどのものでないとさいよーにはなりません。

●さわりの音楽だけを聴ける行番号●

行 70	行 80	行 110
行 120	行 130	行 140
行 150	行 160	行 170
行 180	行 200	行 210
行 230	行 240	行 250
行 360	行 370	行 590
行 610	行 680	行 690
行 700	行 770	行 780
行 790	行 800	



```
820 G3$="R1"+A$:G4$=B$+B$:G5$=G4$
830 G6$=G4$:G7$=G4$:G8$=G4$:G9$=B$+C$
840 '
850 PLAY #2,AØ$,BØ$:PLAY #2,A2$,B2$
860 PLAY #2,A3$,B3$:PLAY #2,A4$,B4$
870 PLAY #2,A5$,B5$:PLAY #2,A6$,B6$
880 PLAY #2,A7$,B7$:PLAY #2,A8$,B8$
890 PLAY #2,A9$,B9$:PLAY #2,"R2"
900 '
910 STOP OFF:SOUND 6,24:SOUND 7,241
920 '
930 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,G1$
940 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$,G2$
950 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$,G3$
960 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,F4$,G4$
970 PLAY#2,A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,F5$,G5$
980 PLAY#2,A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,F6$,G6$
990 PLAY#2,A7$,B7$,C7$,D7$,E7$,F7$,G7$
1000 PLAY#2,A8$,B8$,C8$,D8$,E8$,F8$,G8$
1010 PLAY#2,A9$,B9$,C9$,D9$,E9$,F9$,G9$
1020 '
1030 GOTO 930
```

日本ファルコム/イースシリーズ

イースIIより

ノルディアの氷壁

◎兵庫県・檀野克己の作品◎


```
10 'MUSIC FROM Ys-II - ノルティアのひょうへき -
20 '<<< ICE RIDGE OF NOLTIA >>>
30 '== Arrange Version ==
40 'COPYRIGHT BY 1988 FALCOM
50 'PROGRAMED BY 199Ø T.DANNO/WOODSOFT
60 'ORIGINAL DRUMS PART Ver2.2
70 CALLMUSIC(1,Ø,1,1,1,1,1,1)
80 CLEAR 2ØØØ:DIM A%(15)
90 LOCATE5,9:PRINT"ICE RIDGE OF NOLTIA":
FORI=ØTO7:COLOR=(15,I,I,I):FORJ=1TO3Ø:NE
XTJ,I
100 '●●● VOICE SET ●●●
110 FOR I=Ø TO 15
120 READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$)
130 NEXT I
140 CALLVOICE COPY (A%,@63)
150 DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
160 DATA ØØØØ,ØØA6,ØØØØ,ØØØØ
170 DATA Ø712,2ØD1,ØØØØ,ØØØØ
180 DATA ØØ1D,11A1,ØØØØ,ØØØØ
190 '
200 SOUND7,&H31:SOUND6,2
210 CALLPITCH(442)
220 '●●● MML DATA ●●●
230 A$="O4L16RCE-GB->D2& L4DGFC D2.L16E-
DE-F D8DD8GFG2":A1$=A$
240 B$="O4L16C2.CE-GB- >L4DDC<F L16G2.A-
GA-B- L8GG4.&G>D16C16D4":B1$=B$
250 E1$="O3L16C8CCC8CCC8CCC8CC <B-8B-B-B
-8B-B-B-8B-B-B-8B-B- A-8A-A-A-8A-A-A-8A-
A-A-8A-A- G8GGG8GGG8GGGGB-B"
260 A2$="D2C2 E-8.F&F8G8F8.E-&E-8<B-8 >C
2GFG8&G4& G1"
270 C2$="D2C2 E-8.F&F8G8F8.E-&E-8<B-8 >C
2GFG8&G4& G2<A-B->CDE-DC<B-"
280 B2$="<G2G2 >L16C8.D&D8E-8D8.C&C8<G8
G2.>E-DE-8& E-2<FGA-B->C<B-A-G"
290 D2$="<G2G2 >L16C8.D&D8E-8D8.C&C8<G8
G2.>C<B->C8& C2<FGA-B->C<B-A-G"
300 E2$=">C8CCC8CCC8CCC8CC C8CCC8CCC8CCC
8CC <A-8A-A-A-8A-A-A-8A-A-A-8A-A- A-8A-A
-A-8A-A-A-8A-A-A->A<G>G"
310 A3$="O5C2<A-B->CDE-4 CDE-FG4&G4.FE-
F8.G&G4&G4<F8.G& G1"
320 B3$="A-2FGA-B->C4 <A-B->CDE-4&E-4.DC
 C8.D&D4&D4<C8.D& D1"
330 D3$="A-2FGA-B->C4 <A-B->CDE-4<A-2 A-
8.B-&B-4&B-4<A-8.B-& B-1"
340 E3$="F8FFF8FFF8FFF8FF F8FFF8FFF8FFF8
FF G8GGG8GGG8GGG8GG <G8GGG8GGG8GGG8GG"
350 '===== CHANGE VOICE =====
360 A$="C4.<B->C<G2 >C4.CDE-8.D&D8C8 D4.
CD<B-4.B8& B4>L8CD&DFE-D":A4$="O5"+A$:O4
$="O6"+A$
370 B$="G4.FGC2 G4.G8>C4G4 F4.E-FD4.D8&
D4L8E-F&FA-GF":B4$="O4"+B$:P4$="O5"+B$
380 E4$="O3C8CCC8CCC8CCC8CC <A-8A-A-A-8A
-A-A-8A-A-A-8A-A- B-8B-B-B-8B-B-B-8B-B-B
-8B-B- G8GGG8GGG8GGGGB-B"
390 A5$="L16C4.<B->C<G2 >C4.CDE-8.F&F8G8
 F2B-2 >C1"
400 B5$="L16<G4.FGC2 G4.G8>C8.D&D8E-8 D2
F2 G1"
410 E5$=">C8CCC8CCC8CCC8CC <A-8A-A-A-8A-
A-A-8A-A-A-8A-A- B-8B-B-B-8B-B-B-8B-B-B-
8B-B- >C8CCC8CCC8CC>C<CC8"
420 '===== RETURN VOICE =====
430 A6$="O5C2.&CDE-F D2.GFE-D E-2.<GFE-D
 E-1"
440 B6$="O4A-8E-A-A->CE-R16E-8CE-A-4 <B-
8GB-B->DFR16F8DFB-4 C8E-G>C4RR8<DC <G4RR
2"
450 E6$="O2A-4A->E-A-8&A-4.<A-A- B-4B->F
B-8&B-4.<B-B- >C4C>C<C8&C4.<GG >C4C>C<C8
FE-CE-C<B-G8"
460 A7$="<A-2.&A-8B->C D2E-4F4 F8.E-&E-4
&E-4.V13DE- FDV11E-FDE-V9FDV7E-FR8R16V15
GA-B-"
470 F7$="<A-2.&A-8B->C D2E-4F4 F8.E-&E-4
&E-4.V13DE- FDV11E-FDE-V9FDV7E-FR8R16V11
GA-B-"
480 B7$="A-8E-A-A->CE-R16E-8CE-A-4 <B-8G
B-B->DFR16F8DFB-4 C8E-G>C4RR8<DC <G4RR2"
490 E7$="A-4A->E-A-8&A-4.<A-A- B-4B->FB-
8& B-4.<B-B- >C4C>C<C8&C4.<GG >C4C>C<C8F
E-CE-C<B-G8"
500 A8$=">C2.&CCDF D2.GFE-D E-2.<GFE-D E
-1"
```

用語解説⑨　【CDミニアルバム／マキシシングルCD】CDには、直径が８ｃｍのものと12ｃｍのものとがある。通常、８ｃｍのものはシングル盤用（２曲入り）に使われているが、容量的には20分程度の収録が可能なので、時には３曲以上を収録して、これをミニアルバムと呼んでいる。しかし、最近では時間的余裕を配慮して12ｃｍ盤を使用し、フルCDより少し短めという意味でミニアルバムとすることが多い。これを、マキシ〜、または単にミニアルバムと呼んでいる。

イースシリーズのCD

イースの音楽だけで構成されているアルバムは全部で6枚。ほかのゲームとのカップリングやオムニバス形式のものも含めると、10枚あまりになります。イースシリーズは先の「ワンダラーズ・フロム・イース」で完結ということになっていますが、CDのほうはまだまだ、続きそうです。



交響曲イース。イースⅠ、Ⅱの音楽を交響曲風にアレンジしたCD。聴きごたえあり



ミュージック・フロム・イースⅡ。オリジナル25曲とアレンジ5曲を収録



ミュージック・フロム・イースⅢ。オリジナル26曲。X 68000のサウンドが収録されている

```
510 B8$="A-8E-A-A->CE-R16E-8CE-A-4 <B-8G
B-B->DFR16F8DFB-4 C8E-G>C4RR8<DC <G4RR2"
520 E8$="A-4A->E-A-8&A-4.<A-A- B-4B->FB-
8&B-4.<B-B- >C4C>C<C8&C4.<GG >C4C>C<C8FE
-CE-C<B-G8"
530 A9$="<A-2.A-8B->C D2E-4F4 E-DC8&C2.
<B8.>C&C8D8D8.E-&E-8F8"
540 C9$="<A-2.A-8B->C D2E-4F4 E-DC8&C2.
L16O3G8.A&A8B8B8.>C&C8D8"
550 B9$="A-8E-A-A-B->DR16E-8CE-A-4 <B-8F
B-B->DFR16F8DFB-4 C4RR2 <B8.>C&C8D8D8.E-
&E-8F8"
560 D9$="A-8E-A-A-B->DR16E-8CE-A-4 <B-8F
B-B->DFR16F8DFB-4 C4RR2 L16O4G8.A&A8B8B8
.>C&C8D8"
570 E9$="A-4A->E-A-8&A-4.<A-A- B-4B->FB-
8&B-4.<B-B- >C8.CE-DC8CE-DE-FE-E-8 <G8.A
&A8B8B8.>C&C8D8"
580 '===== PSG noise data =====
590 HØ$="L16SØM8ØØC4M28ØØC4M8ØØC8C8M28ØØ
C4"
600 H1$=HØ$+HØ$+HØ$+"M8ØØC4M28ØØC4M8ØØC8
C8M28ØØCCCC"
610 H2$=HØ$+HØ$+HØ$+"M8ØØC4M28ØØC4M8ØØC8
C8M28ØØC4"
620 H3$=HØ$+HØ$+HØ$+"M8ØØC4M28ØØC4 CR8CR
8CR16"
630 H5$=HØ$+HØ$+HØ$+"M8ØØC4M28ØØC4M8ØØC8
C8R8M28ØØC8"
640 H6$="M8ØØC4M28ØØC4M8ØØR8C8M28ØØC4 M8
ØØC4M28ØØC4M8ØØC8C8M28ØØC4 M8ØØC4M28ØØC4
M8ØØR8C8M28ØØC4 M8ØØC4M28ØØC4M8ØØC8.C8.C
8"
650 H7$="M8ØØC4M28ØØC4M8ØØR8C8M28ØØC4 M8
ØØC4M28ØØC4M8ØØC8C8M28ØØC4 M8ØØC4M28ØØC4
M8ØØR8C8M28ØØC4 M8ØØC8.M28ØØC8.M8ØØC8M28
ØØC8C8M8ØØC8M28ØØC16C16"
660 H9$=HØ$+HØ$+HØ$+"M8ØØC8.M28ØØC8.C8M8
ØØC8.M28ØØC8.C16C16"
670 '=== Drums ===
680 IØ$="V1Ø@A15HB!8H16H16HM!B8H16H16HB!
8HB!16H16HM!8H16H16"
690 I1$=IØ$+IØ$+IØ$+"HB!8H16H16HM!8H16H1
6HB!8H!B16H16M!16M!16M!B!16M!B!16"
700 I2$=IØ$+IØ$+IØ$+"HB!8H16H16HM!8H16H1
6HB!8HB!16H16HM!8H16H16"
710 I3$=IØ$+IØ$+IØ$+"HB!8H16H16HM!8H16H1
6HM!16H16H16HM!16H16H16HM!16H16"
720 I5$=IØ$+IØ$+IØ$+"HB!8H16H16HM!8H16H1
6HB!8HB!16H16H16H16M!8"
730 I6$="B!4HM!16H!16H!4B!8M!4 B!4HM!16H
!16H!8B!8B!8M!4 B!4HM!16H!16H!4B!8M!4 B!
4HM!16H!16H!8B!8.B!8.B!8"
740 I7$="B!4HM!16H!16H!4B!8M!4 B!4HM!16H
!16H!8B!8B!8M!4 B!4HM!16H!16H!4B!8M!4 B!
8.M!8.B!8M!8M!8B!8M!16M!16"
750 I9$=IØ$+IØ$+IØ$+"B!8.H!M!8.H!M!8B!8.
H!M!8.H!M!16H!M!16"
760 '●●● PLAYING ●●●
770 T$="T15Ø":PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T
$,T$,T$,T$'T15Ø or T142
780 POKE&HFA4C,5Ø:POKE&HFA5C,36
790 PLAY#2,"@63V15","@63V12","@63V14","@
63V13","@12V13","@14V13","","","V11","V1
Ø"
800 PLAY#2,A1$,B1$,A1$,B1$,E1$,E1$,I2$,H
2$,A1$,B1$
810 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,E2$,I2$,H
2$,A2$,B2$
820 PLAY#2,A3$,B3$,A3$,D3$,E3$,E3$,I3$,H
3$,A3$,B3$
830 PLAY#2,"@13","@13","@37","@37","@12"
,"@14" 'ココデ゛ @13ト@37ヲ ワザ゛ト マゼ゛テイル
840 PLAY#2,A4$,B4$,O4$,P4$,E4$,E4$,I2$,H
2$',A4$,B4$
850 PLAY#2,A5$,B5$,A5$,B5$,E5$,E5$,I5$,H
5$',A5$,B5$
860 PLAY#2,"@63","@63","@63","@63","@12"
,"@14"
870 PLAY#2,A6$,B6$,A6$,B6$,E6$,E6$,I6$,H
6$,A6$,B6$
880 PLAY#2,A7$,B7$,A7$,B7$,E7$,E7$,I7$,H
7$,F7$,B7$
890 PLAY#2,A8$,B8$,A8$,B8$,E8$,E8$,I2$,H
2$,A8$,B8$
900 PLAY#2,A9$,B9$,C9$,D9$,E9$,E9$,I9$,H
9$,A9$,B9$
910 GOTO 8ØØ
920 '●●● P.S. ●●●
930 'コノ Drums ノ Partハ オリジ゛ナルデ゛ス
940 'キニイラナイヒトカ゛ イルカモシレマセン
950 'ワタシハ キニイッテ イルノデ゛スカ゛・・・
```

プログラム確認用データ（使い方は本誌35ページ参照）

10> 14	20>126	30>114	40> 54
50>119	60>197	70> 43	80>194
90>209	100>131	110> 19	120> 48
130> 78	140> 5	150> 84	160>205
170> 7	180>211	190>198	200> 27
210>155	220> 76	230>137	240> 38
250> 38	260>154	270>105	280> 30
290>136	300>243	310>204	320> 82
330>250	340>209	350>162	360>221
370>146	380>142	390> 10	400>133
410>162	420> 4	430>219	440>110
450> 67	460> 52	470> 45	480>163
490>246	500>167	510>169	520>235
530>245	540> 45	550> 22	560> 85
570>184	580>204	590>107	600>110
610> 19	620> 17	630>225	640> 99
650>120	660>220	670>188	680>171
690>210	700> 52	710> 2	720> 28
730> 88	740>125	750>174	760>150
770> 46	780>118	790> 36	800>204
810> 7	820> 37	830>111	840>107
850> 23	860>120	870>169	880>240
890>207	900> 73	910>234	920>245
930>144	940>124	950> 50	

用語解説⑩ 【ジャンル】その音楽の持つ性質によって分類される、音楽の様式、部門、種類のことをいう。ロック、ジャズ、フュージョンそしてGM、これらみんな、ジャンルの名前。／【プラスミックス・バージョン】オリジナル音にシンセや生演奏の楽器をかぶせるアレンジのことを、キングレコードではこう呼んでいる。／【プレイ・バージョン】実際にゲームをしながら収録したオリジナル・サウンドのこと（効果音が一緒に入る）。プレイング・バージョンともいう。

死　神

この作品は福岡でのイベントでいただいて帰ってきたものです。少しまえの記憶をたどって、イースⅢの3面のボス、死神と戦っているところを思い出してください。プログラムのほうはオリジナルの音色を作り出したりして、なかなかガンバっています。イースⅢをたくさんプレイして、相当、研究したんでしょうね。

ところで、イースシリーズはキングレコードから楽譜集が発売されていますが、これを使うと正確なメロディはわかるので、アレンジに凝ってほしいものです。

●さわりの音楽だけを聴ける行番号●

行　10　行　20　行　30
行　40　行　50　行　60
行　80　行　90　行　100
行　110　行　130　行　140
行　150　行　160　行　170
行　180　行　190　行　210
行　250　行　270　行　310
行　320　行　340　行　370
行　400　行　410　行　430
行　440　行　470　行　480

イースⅢより
死　神
◎熊本県・下川卓志の作品◎

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 CLEAR 3500:DIM A%(15):SOUND 7,&B10110
001:SOUND 6,6
30 SOUND 7,&B10110001:SOUND 6,6
40 FOR I=0 TO 15
50 READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
60 CALL VOICE COPY(A%,@63)
70 '
80 DATA 0000,0000,0000,0000
90 DATA 0020,000F,0000,0000
100 DATA 1931,10f1,0000,0000
110 DATA 0071,13f1,0000,0000
120 '
130 A0$="T150 @63 O5 L8 V15
140 B0$="T150 @24 O5 L8 V15
150 C0$="T150 @24 O5 L8 V12
160 E0$="T150 @33 O3 L8 V10
170 F0$="T150 @12 O3 L8 V12
180 H0$="T150       O2 L8 S0M2500
190 G0$="T150 @A15    V5
200 '
210 A1$="O5V15 B1 &B4.AB.>C.D C16<B16>C&
C2. ED16C16DC16<B16>C<L16BAG+>DC<BL8
220 A2$="O5 A4.>C&C2 <B4.B-&B-4L16G-AG-A
L8 A4.>C&C2 <B4.B-&B-4L16G-AG-AL8
230 A3$="O5 A4.>C&C2 <B4.B-&B-4L16G+AG+A
G+A A4.>C&C2 <B4.B-&B-4L16G+AG+AL8
240 '
250 B1$="O5 B1 &B4.AB.>C.D C16<B16A&A2.
&A1
260 '
270 C1$="O5V14L16 E8AEE>C<EEE8>C<EE>D<EE
 E8BEE>D<EEE8B-EE>C<EE E8AEE>C<EEE8>C<EE
>E<EE E8BEE>D<EEE8B-EE>C<EE L8
280 C2$="@63O5V15 E4.A&A2 G+4.G&G2 E4.A&
A2 G+4.G&G2 @24
290 C3$="O5 E4.A&A2 G+4.G&G2 E4.A&A2 G+4
.G&G2 @24
300 '
310 D1$="O5V12L16 R8 E8AEE>C<EEE8>C<EE>D
<EE E8BEE>D<EEE8B-EE>C<EE E8EEE>C<EEE8>C
<EE>E<EE E8BEE>D<EEE8B-EE>C L8
320 D2$="@24O5V15 E4.A&A2 G+4.G&G2 E4.A&
A2 G+4.G&G2
330 '
340 E1$="O2V8L16 FF>F<FFF>F<FAAA>A<AA>A<
A GG>G<GGGG>G<G-G-G->G-<G->G-G-<G- FF>F<
FFF>F<FAAA>A<AA>A<A GG>G<GGGG>G<G-G--G->
G-<G-GAE+ L8
350 E2$="@24O6V10 E<A&A2. &A4.GA.B.>C E1
 &E1 @14
360 '
370 F1$="O3V11L16 FF>F<FFF>F<FAAA>A<AA>A
<A GG>G<GGGG>G<G-G-G->G-<G->G-G-<G- FF>F
<FFF>F<FAAA>A<AA>A<A GG>G<GGGG>G<G-G--G-
>G-<G-GEE+ L8
380 F2$="O3L16 FF>F<FFF>F<FAAA>A<AA>A<A
GG>G<GGGG>G<G-G-G->G-<G->G-G-<G- FF>F<FF
F>F<FAAA>A<AA>A<A GG>G<GGGG>G<G-G-G->G-<
G-GAE+ L8
390 '
400 G$="C8C16C16BHM!8C16C16":G$=G$+G$:G1
$=G$+G$+G$+"C8C16C16BHM!8C16C16BHM!8C8BH
M!16BHM!16BHM!16BHM!16
410 G2$=G$+G$+G$+G$
420 '
430 H1$="R4D4R4D4 R4D4R4D4 R4D4R4D4 R4D4
DR8L16DDDDL8
440 H2$="R4D4R4D4 R4D4R4D4 R4D4R4D4 R4D4
R4D4
450 '
460 '
470 PLAY #2,A0$,B0$,C0$,C0$,E0$,F0$
        ,G0$,H0$
480 PLAY #2,"" ,"" ,C1$,D1$,E1$,F1$
        ,G1$,H1$
490 PLAY #2,A1$,A1$,C1$,D1$,E1$,F1$
        ,G2$,H2$
500 PLAY #2,B1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
        ,G1$,H1$
510 '-------------------------------
520 PLAY #2,A2$,A2$,C2$,D2$,E2$,F2$
        ,G2$,H2$
530 PLAY #2,A2$,A2$,C2$,D2$,E2$,F2$
        ,G2$,H2$
540 PLAY #2,A0$,B0$,C0$,C0$,E0$,F0$
        ,G0$,H0$
550 PLAY #2,"" ,"" ,C1$,D1$,E1$,F1$
        ,G2$,H2$
560 GOTO 470
```

プログラム確認用データ（使い方は本誌35ページ参照）

（使い方は本誌35ページ参照）

10>220	20>163	30>108	40> 19
50>216	60> 91	70>198	80> 84
90>234	100>214	110>183	120>198
130> 82	140> 67	150> 45	160> 32
170> 33	180> 36	190>171	200>198
210> 2	220> 71	230>181	240>198
250> 27	260>198	270> 84	280>239
290> 65	300>198	310>175	320> 25
330>198	340> 15	350> 72	360>198
370> 18	380>246	390>198	400>211
410>115	420>198	430>245	440> 42
450>198	460>198	470>201	480>144
490>241	500>240	510>171	520> 12
530> 12	540>201	550>151	560>136

用語解説⑪　【ボーカル・バージョン】インストルメンタルの反対で、歌の入っている曲のことをいう。／【メドレー】複数の曲が、区切られることなく連続的に演奏されたものをいう。／【ライブ録音】お客さんのいる前で実際にアーティストが演奏し、それをそのまま録音することをいう。このアルバムをライブ盤という。／【レーベル】元はレコード盤の中央にはってある題名ラベルのことだが、転じてシリーズで出されるアルバムのシリーズ名、ブランド名のことをいう。

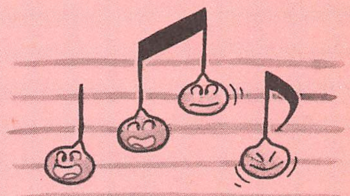
遙かなる旅路

このプログラムはMSX・FAN本誌89年12月号のFM音楽館から再掲載したものです。

スライムと並んで、ドラクエといえばこの曲というくらい有名な曲ですが、FM音源で鳴ってくれると新しい感動が得られます。プログラムも見やすく出来上がっているので、FM音源をはじめたばかりの人は参考にするといいでしょう。MMLのデータを変数に代入して、後ろのほうにあるPLAY文で順番に演奏していくのですが、ほとんどの投稿者がこの方法でプログラムを書いてくるほど、ポピュラーなやり方です。

●さわりの音楽だけを聴ける行番号●

行　60　行　70　行　80
行　90　行　100　行　110
行　180　行　260　行　330
行　380　行　440　行　470
行　510　行　520　行　580



エニックス/ドラゴンクエストシリーズ

ドラゴンクエストIIより

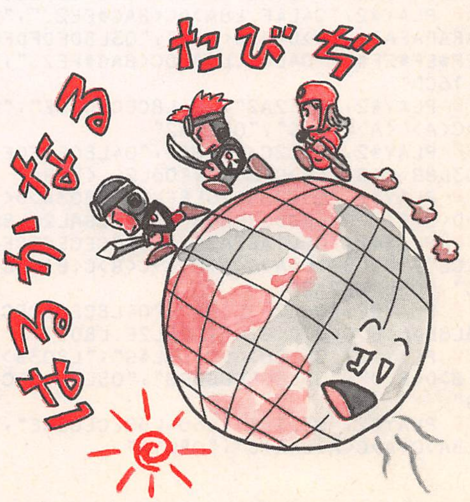
遙かなる旅路

◎大阪府・MR.NORAの作品◎

```
10 '┌──────────────────────────────┐
20 '|         はるかなる たびじ          |
30 '|   1989 Programed by MR.NORA  |
40 '└──────────────────────────────┘
50 '
60 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
70 CLEAR 500
80 PLAY#2,"T120","T120","T120","T120","T
120","T120","T120"
90 '
100 A1$="@36O5V14L4D2A2GFEC
110 A2$="D2>C<G8A8FG8F8EC
120 A3$="D1&D1
130 A4$="@9R4>EDAE1
140 A5$="R4EDAG2EC
150 A6$="{<B->CD}2<AG>C2<AG
160 A7$="A2&A8A8>D8E8A1
170 '
180 B1$="@24O5V15Q2L8FAFAEAEADADACGCQ8G
190 B2$="@2V13F+1F1
200 B3$="@24V15F16A16>Q2D<FA>D<FA>D<Q8E1
6A16>Q2E<EA>E<EA>E
210 B4$="<Q8F16A16>Q2D<FA>D<FA>D<Q8E16G1
6>Q2C<EG>C<EG>C
220 B5$="<Q8D16F16Q2B-DFB-DFB-Q8G16B-16>
Q2E-<GB->D-<D-G>D-
230 B6$="<Q8C+16E16Q2AC+EAC+EAQ8E16G16>Q
2C+<EG>C+<EG>C+
240 '
250 A$="Q8D>Q2A>D<A<
260 C1$="@24O5V15Q2L8DF<Q8D>Q2FCE<Q8C>Q2
E<B->D<<Q8B->>Q2D<A>C<<Q8A>>Q8C<
270 C2$=A$+A$+A$+A$
280 C3$="Q8D>Q2R8D2&D<D8Q8CR8>Q2C2&C<C8
290 C4$="Q8<B->Q2R8B-2&B-<B-8Q8A>Q2R8A2&
A<A8
300 C5$="Q8G>Q2R8G2&G<G8>Q8E-R8Q2E-2&E-<
E8
310 C6$="Q8A>Q2R8A2&AE8Q8<A>R8Q2A2&A>A8
320 '
330 D1$="@2V13O4L2FEFE
340 D2$="F1E1
350 D3$="F1G1&
360 D4$="G1&G1
370 '
380 E1$="@2V13O4L2DCDC
390 E2$="D1&D1
400 E3$="D1C1
410 E4$="D1D-1
420 E5$="C+DC+1
430 '
440 F1$="@2V13O3L1A&A
450 F2$="B-&B-
460 '
470 R1$="V8@A15H8H8H!S!8H8H8H!16HS!16H8H
8H8H8H!S!8H8H16H16H8H!S!8H8
480 A$="H8H8H!S!8H8H8H8H!S!8H8
490 R2$=A$+A$
500 '
510 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,R1$
520 PLAY#2,A2$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,R1$
530 PLAY#2,A3$,B2$,C2$,B2$,E2$,F1$,R1$
540 PLAY#2,A4$,B3$,C3$,D2$,E3$,F1$,R2$
550 PLAY#2,A5$,B4$,C4$,D2$,E3$,F1$,R2$
560 PLAY#2,A6$,B5$,C5$,D3$,E4$,F2$,R2$
570 PLAY#2,A7$,B6$,C6$,D4$,E5$,F1$,R2$
580 GOTO 510
```

プログラム確認用データ(使い方は本誌35ページ参照)

10>82	20>27	30>147	40>110
50>198	60>220	70>7	80>73
90>198	100>172	110>2	120>58
130>241	140>146	150>27	160>45
170>198	180>145	190>133	200>187
210>248	220>95	230>41	240>198
250>116	260>93	270>189	280>158
290>88	300>58	310>78	320>198
330>167	340>97	350>43	360>94
370>198	380>152	390>72	400>100
410>82	420>171	430>198	440>59
450>39	460>198	470>69	480>4
490>220	500>198	510>45	520>46
530>67	540>103	550>118	560>148
570>172	580>200		



アーティスト紹介① 【アルフ ライラ ワ ライラ】ゲームメーカー、カプコン社のサウンド・スタッフ4名で結成された、世界初の女性GMバンド。しかし、現在はメンバーも多少変更になり男性もまじっているとか。バンド名は、アラビア語で千夜一夜という意味。／【S.S.T.BAND(エス・エス・ティ・バンド)】セガ社のサウンド・チームと若手のミュージシャンで結成された、GMライブバンド。編成は、ギター2、キーボード2、ベース、ドラム。

第四章フィールド

この作品は名古屋のイベント会場でいただいたものです。

ドラクエⅣがMSXでできなくても音楽で楽しもうという発想でさいよーしたプログラムです。プログラムはMMLのデータをそのままPLAYするタイプで、どの行がどんな処理をしているのかが、分かりやすいです。ちなみにこの曲は第四章のフィールドでの音楽です。ドラクエⅣをまだ、遊んだことのない人のために、少し、解説をすると……踊り子と占い師の姉妹が父のかたきを討つための旅をするという、お涙ちょうだいものの話。こういえば、大体どんな音楽か想像つくんじゃない？　それにしても、編集部にはまだ、ドラクエⅡをMSX版でプレイして途中までという人もいるのですよ。

●さわりの音楽だけを聴ける行番号●

行　10	行　20	行　30
行　40	行　60	行　70
行　80	行　90	

日本音楽著作権協会(出)許諾第9070436-001号

ドラゴンクエストⅣより

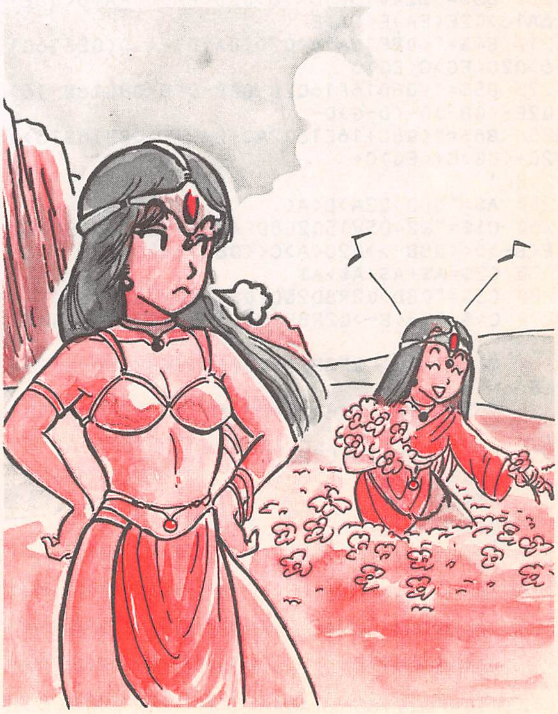
第四章フィールド

◎愛知県・栗津裕之の作品◎

```
1 'save"autoexec.bas"
10 CLEAR2000
20 CALLMUSIC(0,0,3,1,2)
30 CALLVOICE(@36,@3,@45,@6,@12,@33)
40 PLAY#2,"T130V15","T130V13","T130V10",
"T130V13","T130V14"
50 P$="O6L64ER64ER64ER64ER64ER64ER64ER64
ER64ER64ER64ER64ER64ER64ER64ER64ER64
ER64ER64ER64ER64ER64ER64ER64ER64ER64
ER64ER64ER64ER64ER64"
60 PLAY#2,"O5E2A2","Q6O4L8CECECECE","Q6O
3L8A>C<A>C<A>C<A>C","O5E2A2"
70 PLAY#2,"O6L2C.<L8BA","O4L8CECECECE","
O3L8B>C<B>C<B>C<B>C","O6L2C.<L8BA"
80 PLAY#2,"O5L8BAL2GL8FG","L8O3B>D<B>D<B
>D<B>D","O3L8GBGBGBGB","O5L8BAL2GL8FG"
90 PLAY#2,"O5L1A","O4L8CDCDCDCD","O3L8A>
C<A>C<A>C<A>C","O5L1A"
100 PLAY#2,"O5E2A2","O4L8CDCDCDCD","O3L8
A>C<A>C<A>C<A>C","O5E2A2"
110 PLAY#2,"O6L2E.L8DC","O4L8CDCDCDCD","
O3L8A>C<A>C<A>C<A>C","O6L2E.L8DC"
120 PLAY#2,"O5L8B>CDC<BAL4G","L8O3B>D<B>
D<B>D<B>D","O3L8GBGBGBGB","O5L8B>CDC<BAL
4G"
130 PLAY#2,"O5L2AR8L16AEECC<A","O4L8CDCD
CDCD","O3L8A>C<A>C<A>C<A>C","O5L2AR8L16A
EECC<A"
140 PLAY#2,"O4L2F&L8F.L32EFL8GF","O3L8FA
FAFAFA","O3L8DFDFDFDF","O4L2F&L8F.L32EFL
8GF"
150 PLAY#2,"O4L8G#FE2.","O3L8B>D<B>D<B>D
<B>D","O3L8EF#EF#EF#EF#","O4L8G#FE2."
160 PLAY#2,"O4L4F.L8A>DC<BAG#FE2.","O3L8
FAFAFAFAB>D<B>D<B>D<B>D","O3L8DFDFDFDFEF
#EF#EF#EF#","O4L4F.L8A>DC<BAG#FE2.","O5R
2L16CD"
170 PLAY#2,"O5E2A2","O4L8CECECECE","O3L8
A>C<A>C<A>C<A>C","O5E2A2"
180 PLAY#2,"O6L2C.<L8BA","O4L8CECECECE",
"O3L8B>C<B>C<B>C<B>C","O6L2C.<L8BA"
190 PLAY#2,"O5L8BAL2GL8FG","L8O3B>D<B>D<
B>D<B>D","O3L8GBGBGBGB","O5L8BAL2GL8FG"
200 PLAY#2,"O5L1AE2A2","O4L8CECECECECECE
CECE","O3L8A>C<A>C<A>C<A>C<B>C<B>C<B>C<B
>C","O5L1AE2A2"
210 PLAY#2,"O6L2E.L8DC","O4L8CECECECE","
O3L8B>C<B>C<B>C<B>C","O6L2E.L8DC"
220 PLAY#2,"O5L8B>CDC<BAL4G","L8O3B>D<B>
D<B>D<B>D","O3L8GBGBGBGB","O5L8B>CDC<BAL
4G"
230 PLAY#2,"O5L1A","Q6O4L8CECECECE","Q6O
3L8A>C<A>C<A>C<A>C","O5L1A"
240 PLAY#2,"O4R8{A>CE}16L8AAR8AR8A<R8{B>
DF}16L8BBR8BR8B","O4R8{CEA}16L8>CCR8CR8C
<R8{GB>D}16L8GGR8GR8G","O2L4AR4>E<AGR4>D
<G","O4R8L32A>CEL8AAR8AR8A<R8L32B>DFL8BB
R8BR8B"
250 PLAY#2,"O5R8{CFA}16L8>CCR8CR8C<R8{DF
A}16L8>DDR8DR8D","O4R8{A>CE}16L8AAR8AR8A
<R8{B>DE}16L8BBR8BR8B","O3L4FR4CF<BR4>F<
B","O5R8L32CFAL8>CCR8CR8C<R8L32DFAL8>DDR
8DR8D"
260 PLAY#2,"O6L1E&","O4R8{EG#B}16L8>EER8
ER8E","O3L4EL8>G#<B>G#DG#",P$
270 PLAY#2,"O6L1E ","O4R8{EG#B}16L8>EER8
ER8E","O3L4EL8>G#<B>G#DG#",P$
280 GOTO 40
```

プログラム確認用データ(使い方は本誌35ページ参照)

1> 29	10>106	20>106	30> 16
40> 6	50> 6	60>137	70>208
80>140	90>110	100>237	110>172
120>220	130>122	140>135	150> 99
160> 29	170>255	180>208	190>140
200> 50	210>209	220>220	230> 88
240>227	250>158	260>105	270> 69
280> 15			



アーティスト紹介②　【矩形波倶楽部(くけいはくらぶ)】ゲームメーカー、コナミ社のサウンド・スタッフにより結成されたゲームミュージックバンド。ギターのミッシェル・フルカワを中心に活躍。／【古代祐三(こしろ・ゆうぞう)】コンピュータ雑誌のライターをへて、日本ファルコムのヒットゲーム『イース』や『ソーサリアン』の作曲を担当、最近ではセガ・メガドライブの『スーパー忍』の作曲者としても知られるフリーのゲーム・ミュージシャン。

GM・CD オールカタログ ALL CATALOGUE

掲載レコード会社連絡先

アポロン音楽工業 〒160 東京都新宿区若葉1-5 ☎03-353-0191
アルファレコード 〒108 東京都港区芝浦3-5-39☎03-455-1793
キティレコード 〒153 東京都目黒区大橋1-8-4 ☎03-780-8631
キングレコード 〒112 東京都文京区音羽2-2-2 アベニュー音羽 ☎03-945-2122
光栄 〒223 神奈川県横浜市港北区日吉本町1-4-24第1光栄ビル ☎044-61-6861
CBSソニー 〒162 東京都新宿区市ケ谷田町1-4 ☎03-266-5047
東芝EMI 〒107 東京都港区赤坂2-2-17 ☎03-587-9005
徳間ジャパン 〒105 東京都港区新橋1-18-21 第一日比谷ビル8F ☎03-508-4911
日本コロムビア 〒107-11 東京都港区赤坂4-14-14 ☎03-584-8111
ビクター音楽産業 〒150 東京都渋谷区神宮前4-26-18 原宿ピアザビル ☎03-746-5574
ファンハウス 〒160 東京都新宿区新宿1-9-1 ☎03-350-8620
プラッツ 〒150 東京都渋谷区広尾5-21-2長谷部第2ビル ☎03-449-9711
ポニーキャニオン 〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 ☎03-221-3151
ポリスター 〒107 東京都港区南青山5-1-2 青山エリービル ☎03-406-8161
ポリドール 〒153 東京都目黒区大橋1-8-4 ☎03-780-8608
メルダック 〒107 東京都港区南青山1-1-1 新青山ビル東館6F ☎03-423-2525

GMカタログの見方

(A)タイトル番号　(B)タイトル　(C)収録方法

⑭④ 忍者龍剣伝ーG.S.M.テクモ1ー　アオ

ジャケット

①甦る龍剣伝説②忍者龍剣伝(ファミリーコンピュータ・バージョン)②忍者龍剣伝(アーケード・バージョン)。編松前公高　(D)曲目

☆ふつうは3重和音までしかだせないファミコンだが、2台使えば6重和音が作れる(かんたんに説明するとだけど)。この、ファミコン(オリジナル)の音源だけを使ってアレンジする手法を、(サイトロンでは)グレードアップ・バージョンという。ほかシンセアレンジもあり。とにかくこれは聴かなきゃソン! ★★★　(E)感想

〈ポニー〉 〔CD〕 D28B0013：2800円 ／〔CT〕 2500円(89. 2.21)

(F)メーカー名　(G)媒体1　(H)CD番号　(I)価格1　(J)媒体2　(K)価格2　(L)発売日

(A) 巻末のゲームインデックスに対応。
(B) タイトル表示。
(C) ア　アレンジ。編曲と訳されることが多い。
　オ　オリジナル。MSXやファミコンなどからGMを直接収録したもの。
　ド　ドラマ。
　ボ　ボーカル。
　S　SE：サウンド・エフェクト、効果音のこと。GMではゲーム中の音(ビームの発射音など)が多く使われる。
(D) 演奏者や作曲者など収録情報がある場合にはつぎの記号を使用。
　歌　ボーカル曲などが含まれている場合の歌手名。
　演　演奏者の氏名、及びグループ名。
　声　声の出演。
　曲　作曲。作曲者の氏名。
　詩　作詞。作詞者の氏名。
　編　編曲。アレンジャー：編曲者の氏名を掲載。
(E) 試聴することができたものについてのみ、かんたんなコメント記す。また、特におすすめのものについては★★★をつける。
(F) レコード会社名。
(G)、(J) CD、CDS(CDシングル)、LP、EP(シングル盤)、CT(カセットテープ)の別を表示。
(I)、(K) 価格は税込価格。(一部は計算値)
(L)発売日は、現品盤の初回発売日。

このカタログに記載されてるものは86年4月〜90年7月発売予定のものまでです。総タイトル数は241ですが、これをゲームメーカー別にわけました。また、巻末にはゲーム名インデックスを設けましたので、あのゲームのCDは出ているのかしら？　とか、思ったときに便利です。

アイ・ジー・エス

いきなり、最初から知らないメーカーの名前が出てしまったが、このメーカーはPCエンジンのシューティングゲーム「サイバーコア」という昆虫とかが襲ってくるゲームを作っているところ。

① ゲーム・プリンセス・サイバー・コア [ア]



①序章②海上・空中③廃墟の都市④森林⑤砂漠⑥昆虫都市⑦ハイパー・インセクト⑧バイオメカニック⑨産室⑩終章。全10曲。[演]モノリス☆昆虫と戦う縦スクロールシューティングゲームのBGM。すべてアレンジ。いかにも虫！　という感じの曲からそうでもないものまでいろいろとハードロック風にアレンジ。格調高いコナミのプログレまではいかないが、それなりに聞かせるものがある。全曲を通して、スコーンと抜けるようなドラムの音はいい。

〈徳間ジャパン〉〔CD〕TKCA-30069：2500円(90.4.25)

② シンドバッド　地底の大魔宮 [ア]



①オープニング②都市バグダッド③CITY④クルージング⑤ダンジョン⑥ビザンチン⑦パルギア⑧戦闘⑨クライマックス⑩フィナーレ。[曲][編][演]モノリス☆①は琴のような音色を持つ楽器(本当に琴なのかも)を使ったアップビートのアラビア風ロック、②はよく映画などでヘビ使いが吹いている笛の音色を使ったスローロック調の曲と、とにかく耳にこびりつくメロディばかり。ちょっとヤミツキになりそう……。

★★★

〈徳間ジャパン〉〔CD〕TKCA-30096：2500円(90.6.25)

アイレム

R-TYPEではずいぶんお世話になりました。最近はとんとお見かけしませんが、ゲーセンの便りに元気らしいということは伝わってきています。なんでも「アールタイプII」が激ムズとか、ぜひお近くへおこしのときはお寄りください。

③ アール・タイプ〜アイレム・ゲーム・ミュージック〜 [ア][オ]



①アールタイプ②怪傑ヤンチャ丸③妖獣伝④ムーン・パトロール(オリジナル＋グレードアップ・バージョン)⑤キックル・キューブル⑥ロード・ランナー⑦ロード・ランナー・バンゲリング帝国の逆襲⑧ロード・ランナー・魔神の復活⑨ロード・ランナー・帝国からの脱出⑩ミスターヘリの大冒険。全10曲。☆アール・タイプのヒットで登場したアイレムが初登場。第1弾だから④や⑦など初期のころの名曲も入っていて、マニアはよだれもの。

〈アルファ〉〔CD〕28XA-199：2637円／〔CT〕〔LP〕2064円(88.1.25)

④ アール・タイプ II　－G.S.M.アイレム2－ [ア][オ]



①アールタイプII(アレンジバージョン)②〜⑩アールタイプII⑪〜⑳エックス・マルチプライ。[編]高西圭☆ベースをベキバキがんばらせ、サックスを鳴かせフュージョンかと思わせておいて、突然ハードロック風になり、最後はパイプオルガンで締めるという、忙しいアレンジだったけど、これがなかなか。

〈ポニー〉〔CD〕PCCB-00017：2500円／〔CT〕2500円(90.1.21)

⑤ イメージファイト [オ]



①TITLE BACK②INTO THE "IMAGEFIGHT"③INTRODUCTION④BOSS THEME〜ACTIVE⑤YOU GET POINTS⑥FLIGHT OVER THE CITY⑦LOOSE,LOOSE,LOOSE⑧BOSS THEME〜NEGATIVE⑨THEME OF FACTORY⑩ORGANIC ZONE⑪SKILL⑫INTO THE "REALFIGHT"〜FRONT LINEほか。全18曲。

〈アルファ〉〔CDS〕15A3-4：1408円／〔CT〕1408円(89.1.25)

⑥ イメージファイト　－G.S.M.アイレム1－ [ア][オ]



①ゲーム・ウォーズ(「アイレム・ゲーム・メドレー」アール・タイプ〜ビジランテ〜最後の忍道〜ミスター・ヘリの大冒険〜イメージファイト〜ムーンパトロール)②最後の忍道③ビジランテ④イメージファイト。[曲][編][演]アイレムサウンドチーム☆ツインギターでおくる、約15分にも及ぶメドレーがウリ。

〈ポニー〉〔CD〕D28B0012 2627円／〔CT〕2359円(89.1.21)

⑦ 最後の忍道 [オ]



①IZA／タイトルバックBGM②OSHIE／スタート演出BGM③THEME FROM BUTSUZO／1ステージBGM④KESSEN／ボスシーンBGM⑤IZANAI／パターンクリアBGM⑥FOREST／2ステージBGM⑦MOON／3ステージBGM⑧KARAKURI／4ステージBGM⑨MUNEN／ゲームオーバーBGMほか。全17曲。☆CDシングルで1ゲームというのが今では主流になりつつあるが、その1500円シリーズの先駆け。

〈アルファ〉〔CDS〕15A3-3：1408円／〔CT〕1408円(88.12.21)

⑧ ドラゴンブリード／アイレム [オ][S]



①タイトルバック②コイン〜ステージスタート③スタート演出④1ステージ⑤ボスステージ⑥ボスステージクリア演出⑦2ステージ⑧3ステージ⑨4ステージ⑩5ステージ⑪6ステージ前半⑫6ステージ後半⑬ボスステージ⑭全パターンクリア演出⑮ゲームオーバー〜コンティニュー⑯スコアリング⑰〜㊹SEコレクション。☆とにかくサウンドが暗い……。聴いているだけで胃が痛くなってくるような感じ。寝るまえに聴くと悪夢にうるうるすること請け合いだ。

〈ポニー〉〔CD〕PCCB-00006：1500円(89.10.21)

⑨ ビジランテ [オ]



①TITLE BACK②HELP ME／スター演出BGM③BAD COMPANY／1ステージBGM④LEFT ALONE／パターンクリアBGM⑤TAKEN PRISONER／中間演出BGM⑥SCRAPS FIGHT／2ステージBGM⑦HIGH TIME／3ステージBGM⑧CONTINUE MUSIC⑨BACK STREET／4ステージBGMほか。全15曲。☆最後の忍道と同時発売した1500円CDシングル1ゲームシリーズ。

〈アルファ〉〔CDS〕15A3-2：1408円／〔CT〕1408円(88.12.21)

⑩ レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ／アイレム [オ][S]



①タイトル・バック②ウェルカム③チョット・オマチ④フェア⑤ブレイブ⑥エモンガケ⑦カツドン・オオモリ⑧ゲームオーバー⑨スコアリング⑩コンティニュー⑪ウェルカム⑫イノチガケ⑬ウンドウクツ⑭ショーバイ・ハンジョー⑮ノック・ダウン・ザ・ビッグ・サタン・アット・シンケイツー⑯ハッピー・エンド☆メロディはしっかりしているんだけど、使っている音が非常におとなしく、ときには伴奏のほうが目だったりしている。このへんは賛否両論分かれそう。

〈ポニー〉〔CD〕PCCB-00004：1500円(89.9.21)

アスキー

MSXの生みの親のアスキーのゲームでGM化されているものはウィザードリーがほとんどですが、これはファミコン版なのです。カオスエンジェルズのフルアレンジバージョンなんかだと、一部が喜ぶと思うのですが、どうでしょう。

⑪ We Love Wizardry [ア]



①オープニング・テーマ②城③ギルガメッシュの酒場④冒険者の宿⑤ボルタック商店⑥カント寺院⑦町はずれ⑧地下迷宮⑨キャンプ⑩戦闘⑪全滅⑫ワードナー⑬任務完了[演]羽田健太郎☆パソコン版の音楽ではなく、ファミコン版のフルアレンジ。さすがは羽田健太郎という音楽で聴かせてくれる。ところで、ぼくは羽田健太郎というと角川映画の戦国自衛隊を思い出してしまいます。悲壮感漂うようなのをアレンジさせたら天下一品という気がしてなりません。

〈アポロン〉〔CD〕BY30-5179：2812円／〔CT〕〔LP〕2359円(87.12.5)

⑫ ウィザードリィII〜リルミガンの遺産〜 [ア]



①シンセサイザー・オープニング・バージョン・オープニングテーマ②リルミガンの遺産③ギルガメッシュの酒場II④ボルタック商店II⑤町はずれのテーマ⑥ダンジョンのテーマ⑦全滅〜レクイエム〜⑧カント寺院II⑨キャンプII⑩戦闘のテーマ⑪冒険者の宿II⑫ル・ケブレス、ほか。全15曲。[編][演]羽田健太郎　☆ハネケンさんのキーボードと弦楽カルテットによるアレンジがおもしろい。壮大なオープニングは、ときには日本風、ときには西洋風に聞こえる不思議な曲。

〈アポロン〉〔CD〕BY30-5209：2812円／〔CT〕2359円(89.3.5)

⑬ 組曲　ウィザードリィIII〜ダイヤモンドの騎士〜 [ア]



①ダイヤモンドの騎士〜オープニング・テーマ〜②リルミガン城③ギルメッシュの酒場III④冒険者の宿III⑤ボルタック商店III⑥カント寺院III⑦町はずれにて⑧恐怖の地下迷宮⑨キャンプのひととき⑩戦闘〜勇気ある戦い⑪全員滅亡〜死せる魂のメロディ⑫ダイヤモンドの騎士〜エンディングテーマ〜[曲][編][演]羽田健太郎☆一人三役でまさに大活躍。氏の持つ才能、音楽観を見せつけられる1枚。

〈アポロン〉〔CD〕APCG-4003：2600円／〔CT〕2300円(90.4.21)

⑭ サウンド・アドベンチャー　北海道連鎖殺人事件 [ア]



①オープニングテーマ②ルブラン③北の出会い④グッドラック⑤真紀子とめぐみ⑥オホーツクに消ゆ⑦すすきの人生⑧追跡⑨ファイティング・ジュンスケ⑩エンディングテーマ〜新たなる旅立ち。☆フルートの音が静かに響くオープニングテーマは、一昔まえの○映のオープニングのようだ。

〈アポロン〉〔CD〕BY30-5171：2812円／〔CT〕〔LP〕2359円(87.8.5)

アーティスト紹介③　【J.D.K.(ジェイ・ディ・ケイ)】日本ファルコムで集めたプロのミュージシャンで構成されるバンド。秘密というわけではないのだろうが、編成など伝わってきていない。／【すぎやま・こういち】歌謡曲のヒットメーカーに始まり、アニメ「伝説巨人イデオン」、そして『ドラゴンクエスト』の音楽担当で知られる。GMブームの火付け役であり、GMをひとつのジャンルまで押し上げた功労者。

ウルフチーム

元は日本テレネットの開発チーム。「ファイナルゾーン」にはその面影が見られる。ウルフチームとしてMSXに参入してきたのはクソゲーで有名な「ヤシャ」から、最新作はMSXでは「あーくしゅ」、他機種（X 68000）では「グラナダ」。

⑮ アークスII [ア][オ]



①テン・イヤーズ・アフター②キングダム・アース③ブライダル・アンド・ピース④IPL⑤テン・イヤーズ・アフター⑥ロガーズ⑦スマイル⑧テイク・ア・レスト⑨ウェスタン・キングダム⑩アップ・ダウン⑪キングダム・アース⑫ライト・アンド・ダーク⑬スラッシュ‼⑭アウチ！⑮ホビット・キッド⑯レイディ・シーフ⑰ミスティック・ランド⑱イレブン・アーチャー、ほか全39曲収録。[曲][編]宇野正明・桜庭統・塩生康範[演]サージェント・ウルフ・バンド

〈東芝〉〔CD〕TOCT-5616：2530円／〔CT〕2250円（89.12.13）

⑯ 斬【ZAN】〜陽炎の時代〜（かげろうのとき） [ア][オ]



①陽炎の時代②智謀③乱戦④春夏秋冬（うたかたの夢〜白昼の行軍〜月夜の陣〜雪華の遠征）⑤無念の泪⑥乱世⑦決戦⑧我が世の春⑨IPL⑩陽炎の時代⑪智謀⑫乱戦⑬乱世⑭決戦⑮うたかたの夢⑯白昼の行軍⑰月夜の陣⑱雪華の遠征⑲美酒⑳苦杯㉑最後の挽歌㉒無念の泪㉓勝利の誓い㉔我が世の春。[曲][編]宇野正明・桜庭統・塩生康範[編]杉山卓夫・藤岡央・岩垂徳行・見良津健雄[演]サージェント・ウルフ・バンド

★★★

〈東芝〉〔CD〕TOCT-5654：2530円／〔CT〕2250円（90.3.21）

⑰ ミュージック・フロム　ヤシャ＆アークス [オ]



『ヤシャ』①IPL②龍王魔空「夜叉」③風の中で④迫りくる脅威⑤WA・RA・JIを得た⑥魔空への序曲⑦ニューアート・イグニッション⑧天海の魔王⑨エピタフパートI⑩暗雲の中へ⑪悲しみのエチュード⑫「沙羅」のテーマ⑬エピタフパートII⑭「沙羅」リプライズ⑮再来⑯宿命の嵐⑰神武伝承、ほか『アークス』含む全53曲。[曲][編]宇野正明[編]小川忠生☆MSXユーザーには説明のいらないゲームかもしれないが、今回の音源はPC−88用のサウドボードIIを使用。

〈キング〉〔CD〕K30X-7709：2812円／〔CT〕〔LP〕2348円（88.10.5）

SNK

アーケードゲームの老舗的存在。最近ではNEO・GEO（ネオ・ジオシステム）なるレンタルシステムを開発するなどして、開拓者精神旺盛。その元気印のゲームでは「怒（いかり」が好きだったな〜。

⑱ SNKゲーム・ミュージック [オ]



①怒号層圏②アテナ③タンク④怒⑤エー・エス・オー。全5曲。☆ちょっとまってよ、1行で曲の紹介が終わるなんて。曲目が短いのばっかりで、曲数も少ないからこういうことになる。②は女の子が主人公だからちょっとカワイイ雰囲気だけど、それ以外はたくましい男の戦いの音楽。デデデデン、デデデデンと地に響くようなベースラインがえんえんと続くのだった。5曲しか入ってないけどそれぞれが結構長くて、もうたいへん。最後まで聞けた人はほめてあげる。

〈アルファ〉〔CD〕28XA-120：2637円／〔CT〕〔LP〕2064円（87.2.25）

⑲ ゲームサウンド SNK　−G.S.M.SNK1− [オ]



①サイコ・ソルジャー②ゴールド・メダリスト③パドル・マニア④ファイティング・スクーター⑤バーミューダ・トライアングル⑥航空騎兵物語⑦タッチダウン・フィーバー⑧ゲバラ。☆やっぱりこのアルバムは『サイコ・ソルジャー』のアテナちゃんの歌につきる……ホントに、もうっ‼

〈ポニー〉〔CD〕D28B0006 2627円／〔CT〕2359円〔LP〕2071円（88.10.21）

⑳ 原始島／SNK [オ][S]



①プレヒストリックアイル〜コイン②ウィン・アウト！③フライング・ザ・ディノザウルス④サウンド・オブ・ザ・ウェーブ⑤ウィン・アウト！⑥エア・トリップ⑦ヘビー・ウィンド⑧ジ・エクスプローラー⑨アン・ノウン・ディノザウルス⑩静寂の彼方⑪哀愁のアンモナイト⑫ウィン・アウト！、ほか「SEコレクション」を含む全55トラック収録。☆オリジナルのでき、特に音の配分は絶妙だし録音状態も非常にイイので、ゲームをしたことのない人でもそれなりに楽しめる。

〈ポニー〉〔CD〕PCCB-00002：1500円（89.9.21）

㉑ ネオ・ジオ サウンド・パワー　−G.S.M.SNK2− [オ]



①ネオ・ジオ オープニング・テーマ②〜⑦NAM−1975⑧〜⑬ベースボール・スターズ・プロフェッショナル⑭〜⑰トップ・プレイヤーズ・ゴルフ⑱〜㉑麻雀狂列伝（西日本編）㉒〜㉖マジシャン・ロード。

〈ポニー〉〔CD〕PCCB-00031：2500円／〔CT〕2500円（90.6.21）

エイコム

PCエンジンにわりと最近参入してきたメーカー。まだ、1本しかソフトを出していないけれど、第2の光栄を目指す、シミュレーションゲーム専門のメーカー。光栄だって「オランダ妻の誘惑」とかあったんだからきっと大丈夫？

㉒ 武田信玄 [ア]



①風林火山〜オープニング・テーマ〜②富国強兵〜内攻のテーマ〜③最強！武田軍団〜合戦のテーマ〜④歓喜の大勝利⑤涙の負け戦⑥強者どもが夢の跡〜GAME OVER 1〜⑦信玄の死〜GAME OVER 2〜⑧血戦！織田信長⑨川中島の死闘⑩覇者への道〜エンディング・テーマ〜。全10曲。[演]YAMANAKA ORCHESTRA☆時代劇ものを1人打ちこみの世界で表現。三味線や尺八の音色がちょっと機械くさい感じで生かされていない。

〈コロムビア〉〔CD〕CA-4706：2600円／〔CT〕2300円（90.4.1）

エニックス

ドラゴンクエストⅣが記憶に新しいだろうが、MSXユーザーならイヤミ（未練）ったらしくドラクエIIと答える人もいるにちがいない。最近MSXはとんとお見限りなので、GMを聴きながらむかしのエニックスを懐かしもうじゃない。

㉓ アンジェラス〜悪魔の福音〜 [ア][オ]



①プロローグ②愛のシンパシー〜アンジェラスのテーマ〜③青い石のきらめき④ブライアンとエリス⑤変貌〜セヴァの警告〜⑥ブルー・オブジェ〜郷愁〜⑦エヴァンジェル・オン・グノーシス⑧悲しみのノクターン⑨エリス・イン・ジャパン⑩ペルーのテーマ〜ジグソー・タウン〜⑪愛のシンパシー〜バージョンIIほか。全33曲。☆田口氏によるプログラミングもたいしたものだが、フェアライトを使ってのアレンジはそれにもまして圧巻。

〈アポロン〉〔CD〕BY30-5205：2812円／〔CT〕2359円（88.9.21）

㉔ エニックス・ゲーム・ミュージック [オ]



『ジーザス』①虚空の前奏〜蒼い無限〜すみれ色の愛②勇者の休息〜きらめく瞳〜甘い抱擁〜夢の中の2人③崩れゆく都市〜空の果て〜迫りくる危機〜挑戦の時〜死神の影④鎮魂歌〜蘇る侵入者⑤勝利の旋律〜去り行く者たち⑥ドアドアMKII⑦ウイングマンI、II⑧ワールドゴルフIIほか。全16曲。『ガンダーラ』『地球戦士ライーザ』『ザース』『アニマルランド殺人事件』も収録。☆ジーザス、ガンダーラはドラクエのすぎやまこういち作。すぎやま節の香りがぷんぷん。

〈アルファ〉〔CD〕28XA-178：2800円／〔CT〕〔LP〕2200円（87.10.25）

㉕ 組曲ドラゴンクエスト [ア][オ]



①序曲②ラダトーム城③街の人々④広野を行く⑤戦闘⑥洞窟⑦竜王⑧フィナーレ⑨ゲームサウンドオリジナルメドレー⑩オープニング・テーマ⑪ラダトーム城⑫街の人々⑬広野を行く⑭戦闘⑮洞窟⑯竜王⑰フィナーレ☆①〜⑧まではオーケストラアレンジバージョン、ホールは最高の場所を用意し、マイク、収録機材ともに最新の物を使うなど、かなりのこだわりを持って制作された作品。⑨〜⑰はファミコンによるオリジナル音を収録したもの。

〈アポロン〉〔CD〕BY30-5121：2812円／〔CT〕〔LP〕2359円（86.10.5）

㉖ 交響組曲ドラゴンクエストIII　そして伝説へ…… [ア]



①ロトのテーマ②王宮のロンド③世界をまわる（街〜ジパング〜ピラミッド〜村）④冒険の旅⑤ダンジョン〜塔〜幽霊船⑥鎮魂歌〜ほこら⑦海を越えて⑧大空を飛ぶ⑨戦闘のテーマ〜アレフガルドにて〜勇者の挑戦⑩そして伝説へ……⑪ゲーム・オリジナル・サウンド・ストーリー。☆ドラゴンクエストの音楽を世に知らしめた、ほかのGM集とも一線を画する歴史的アルバム。

〈アポロン〉〔CD〕BY30-5181：2812円／〔CT〕2637円〔LP〕2812円（88.3.7）

㉗ 交響組曲　ドラゴンクエストⅣ〜導かれし者たち〜　※2枚組 [ア][オ]



①序曲②王宮のメヌエット③勇者の仲間たち（間奏曲〜戦士はひとり征く〜おてんば姫の行進〜武器商人トルネコ〜ジプシー・ダンス〜ジプシーの旅〜間奏曲）④街でのひととき（街〜楽しいカジノ〜コロシアム〜街）⑤勇者の故郷〜馬車のマーチ⑥恐怖の洞窟〜呪われし塔、ほか。全18曲。[曲][編][指]すぎやまこういち[演]NHK交響楽団☆オーケストラバージョンとオリジナルバージョンの2部構成。発売以来、2か月連続でオリコンの1位になるというGM初の快挙をなしとげた。

〈アポロン〉〔CD〕APCG-9001：3500円／〔CT〕〔LP〕3500円（90.3.13）

㉘ 行進曲・ロトのテーマ [ア]



①行進曲・ロトのテーマ②マーチ・冒険の旅☆ドラクエ・イン・ブラスに収録されていた2曲を、ロングバージョンにして収録。運動会用かな？

〈アポロン〉〔CDS〕BY12-5001：1123円／〔CT〕937円（88.7.5）

アーティスト紹介④　／【ZUNTATA（ズンタタ）】タイトー社のサウンド・チームが、バンドとして名称をズンタタと改めたもの。メンバーは、ギター、ドラム、キーボードなどを担当。作・編曲・演奏、サウンドプロデュースまでをもこなす。／【難波弘之（なんば・ひろゆき）】作・編曲家、キーボード奏者であり、SF作家のマルチクリエイター。大学在学中よりプロミュージシャンとして活動を開始。自己のバンド、センス・オブ・ワンダーをひきい音楽活動中。

㉙ ＴＶアニメ・サウンド・トラック／ドラゴンクエスト　組曲　ドラゴン伝説



①Introduction②Dragon Quest－Prologue③The Birth④Stone Biue⑤Into the Darkness⑥Let the Wind bloe⑦Stone Red⑧Long way home⑨Metro Under Ground、ほか。全16曲。演ミッキー吉野&ＳＬＹＭＥ歌徳永英明・勝生真沙子☆フジテレビ系でやっているアニメーションのサントラ版。

〈アポロン〉〔CD〕APCM-5001：2600円／〔CT〕2300円(90.5.21)

㉚ ドラゴンクエスト・イン・コンサート　ア



①組曲ドラゴンクエストⅠ②組曲ドラゴンクエストⅡ③ドラゴンクエストⅡ(遥かなる旅路～広野を行く～果てしなき世界～海原を行く～戦い～死を賭して～この道わが旅)④組曲動物の謝肉祭。曲指すぎやまこういち演ＮＨＫ交響楽団

〈アポロン〉〔CD〕BY30-5173：2812円／〔CT〕〔LP〕2359円(87.10.21)

㉛ ドラゴンクエスト・イン・ブラス　ア



①行進曲・ロトのテーマ②ラダトーム城～王城～王宮のロンド③街の人々～街の賑わい～街④遥かなる旅路～広野を行く～果てなき世界⑤冒険の旅⑥海のワルツ⑦戦闘⑧フィナーレ⑨この道わが旅⑩そして伝説へ……⑪ロトのテーマ。☆通常、ブラスバンドの定義では木管楽器を除くはずなのに、使っているようである。聴いた感じもオーケストラ版と大差ない。

〈アポロン〉〔CD〕BY30-5201：2812円／〔CT〕〔LP〕2812円(88.7.5)

㉜ ドラゴンクエスト・オン・エレクトーン　ア



①ロトのテーマ②王宮のロンド③街④ジパング⑤ピラミッド⑥村⑦冒険の旅⑧ダンジョン⑨塔⑩幽霊船⑪鎮魂歌⑫海を越えて⑬おおぞらをとぶ⑭戦闘のテーマ⑮アレフガルドにて⑯勇者の挑戦⑰そして伝説へ⑱街の賑わい⑲遥かなる旅路⑳果てしなき世界㉑海原を行く㉒フィナーレ㉓この道わが旅。☆レコーディングに使用した楽譜がヤマハ音楽振興会から出版されているので、お手本としての価値もある。曲すぎやまこういち編井上晴夫、小寺久美子

〈アポロン〉〔CD〕BY30-5204：2812円／〔CT〕2359円(88.9.21)

㉝ ドラゴンクエストⅢそして伝説へ……(鴻上尚史ボーカルバージョン)　ボ



①そして伝説へ……②冒険の旅。歌詩鴻上尚史曲すぎやまこういち編藤原いくろう☆カラオケで、歌う曲を誤ったサラリーマンのような、ただただしい歌い方が笑える。ところで、なぜ鴻上氏なのだろうか？

〈アポロン〉〔CDS〕BY10-0008：937円／〔CT〕937円(88.6.21)

㉞ ドラゴンクエストの世界　ドラゴンクエストⅡ～悪霊の神々～　アオ



①ドラゴンクエストマーチ②Love Song探して③王城④街の賑わい⑤恐怖の地下洞～魔の塔⑥レクイエム⑦遥かなる旅路～広野を行く～果てしない世界⑧海原を行く⑨戦い～死を賭して⑩この道わが旅⑪ドラゴンクエストⅡ～悪霊の神々～ゲームオリジナルサウンドストーリー。☆オーケストラサウンドに加え、ギターやサックスなど、ありとあらゆる楽器が盛りこまれていて楽しい。楽器あてクイズができるかも！

〈アポロン〉〔CD〕BY30-5136：2812円／〔CT〕〔LP〕2359円(87.2.5)

㉟ ドラゴンクエスト・ライブ・コンサート　ア



①序曲「ドラゴンクエスト・マーチ」②ラダトーム城③王城④街の人々⑤遥かなる旅路～広野を行く～果てしなき世界⑥レクイエム⑦戦い～死を賭して⑧この道わが旅⑨フィナーレ⑩ロトのテーマ⑪王宮のロンド⑫世界をまわる(街～ジパング～ピラミッド～村)⑬冒険の旅⑭ダンジョン～塔～幽霊船⑮鎮魂歌～ほこら⑯海を越えて⑰おおぞらをとぶ、ほか。全19曲。演ファミリー・クラシック・オーケストラ(N響メンバーによる)指十東尚宏

〈アポロン〉〔CD〕BY30-5206：2812円／〔CT〕〔LP〕2359円(88.10.21)

㊱ パソコン・ミュージック　JESUS／ガンダーラ／ウィングマン２　オ



①虚空への前奏②蒼い無限③やすらぎの宇宙④菫色の愛⑤勇者の休息⑥きらめく瞳⑦甘い抱擁⑧夢の中の二人⑨崩れゆく都市⑩空の果てへ⑪迫り来る危機⑫挑戦の時⑬死神の影⑭帰還⑮鎮魂歌⑯蘇る侵入者⑰勝利の旋律⑱去りゆく者達⑲生命への讃歌蒼無限、ほか。全41曲。曲すぎやまこういち☆すぎやまこういちとエニックスのパソコンゲーム初のアルバム。

〈アポロン〉〔CD〕BY30-5269：2812円／〔CT〕〔LP〕2359円(87.6.21)

㊲ ミュージック・フロム　ジーザス 恐怖のバイオモンスターズ　アオ



①蒼い無限②菫色の愛～甘い抱擁③空の果てへ～死神の影～崩れゆく都市～鎮魂歌④甦る侵入者～勝利の旋律⑤去り行く者達～蒼い無限⑥虚空への前奏(虚空への前奏～死神の影)⑦ジーザスにて(蒼い無限～甘い抱擁～菫色の愛～きらめく瞳～夢の中の二人)、ほか全14曲。曲編すぎやまこういち演キング・シンフォニック・オーケストラ☆ドラクエの作曲者として知られる、すぎやま氏が手がけたアルバム。アレンジは、まるで映画音楽かムード音楽のようだ。

〈キング〉〔CD〕276A-7701：2843円／〔CT〕2369円(89.4.21)

カネコ

もともとはセガの下請けメーカーでシューティングゲームなどがお得意。筐体なども未だ、他社のものを使っている。６月にＰＣエンジンでスーパー・スターソルジャーを発売する予定(販売：ハドソン)。

㊳ エア・バスター／カネコ　アオ



①シーサイド・フロント②コイン～セレクト③シーサイド・フロント④ルーインズ⑤ボス⑥クリア⑦メカナイズド・ケイブ⑧スクランブル⑨アウト・オブ・グラビティ⑩ザ・ボーダー・ライン⑪デス・サーカス⑫ファイナル・ボス１⑬ファイナル・ボス２⑭エンディング⑮ゲームオーバー～ネームエントリー。曲編渡辺達也演友田真悟(ドラム)ほか。☆とにかく、文句なしにイイ！　原曲はしっかりしているし、アレンジも素晴らしいできで、聴いていて元気が出る感じ。★★★

〈ポニー〉〔CD〕PCCB-00025：1500円(90.4.21)

カプコン

ここんちで一番有名なのは、「魔界村」でしょう。Ｍファンではファンダムに送られきた米チャのゲームがここんちの音楽を借りていましたが、魔界村はそれほどノリが良くて覚えやすいメロディなのですね。

㊴ エリア88／カプコン(アルフ ライラ ワ ライラ)　アオ



①ロンリー・エトランゼ②クレジット～プレイヤー選択③ショップ④油田基地⑤地上戦⑥雷雲⑦空中戦⑧森林要塞⑨要塞⑩砂漠⑪地上空母⑫渓谷⑬スペシャルラウンド⑭洞窟⑮上昇⑯海上⑰戦艦～ゲームオーバー⑱兵器工場⑲最終戦～ラストラウンドクリア⑳エンディング&スタッフロール㉑ラストランキング。☆アレンジは恐らく、シンセのみのアレンジだと思うが、メロディに使ったサックス風の音だけは生で録ってほしかった……。

〈ポニー〉〔CD〕PCCB-00018：1500円(90.1.21)

㊵ カプコン・ゲーム・ミュージック　アオ



①魔界村②ソンソン③1942④ひげ丸⑤闘いの挽歌⑥魔界村⑦戦場の狼⑧ガンスモーク⑨エグゼドエグゼス⑩セクションＺ⑪戦場の狼。全11曲☆２年ほど前、カプコンの音楽担当の女性達はヤマハのＭＳＸの作曲ソフトで作ってから業務用にコンバートしているといっていた。今は豪華になっただろうが、当時はそのくらいのＦＭ音源を基盤につんでいたのだろう。ところが⑩は当時人気最高のシンセ、ＤＸ７で作ったかのような音色。涙チョチョ切れる。

〈アルファ〉〔CD〕28XA-94：2637円／〔CT〕〔LP〕2064円(86.8.25)

㊶ カプコン・ゲーム・ミュージックVol.2　アオ



①ストリート・ファイター／ゲーム・スタート～対"激"(日本・少林寺)～対"烈"(日本・忍者)～ステージ・クリア～対マイク(アメリカ・マーシャルアーツ)など②トップ・シークレット③ロック・マン④ラッシュ・アンド・クラッシュ⑤サイド・アームス。全５曲。☆ＰＣエンジン移植された①はめちゃくちゃカッコイイアレンジがされていてちょっと本家は見劣り、じゃなく聞き劣りする。相手がＣＤ-ＲＯＭゲームでは比較するのが気の毒だが。

〈アルファ〉〔CD〕28XA-203：2637円／〔CT〕〔LP〕2064円(88.3.25)

㊷ カプコン・ゲーム・ミュージックVol.3　アオ



①虎への道②1943③魔界島④ブラック・ドラゴン。全４曲。１枚のＣＤに４タイトルしか入らないということは、１つのタイトルで10分も20分も延々続くということ。気に入っているゲームのものならいいが、やったこともないようなゲームの音楽を延々と聞くのは辛い。コナミの大列車強盗のようにプレイしたことがなくても、ＣＤのおかげで音楽だけのファンが存在するようになる普遍性のある音楽ならともかく、男の戦い関係のベースラインびろびろ関係は疲れる。

〈アルファ〉〔CD〕28XA-204：2637円／〔CT〕〔LP〕2064円(88.4.20)

㊸ スウィートホーム／カプコン(アルフ ライラ ワ ライラ)　ア



①シャドゥ②彷徨う訪問者③ルッキング・バック・オン・シーンズ～回想～④ン・ロランドラ⑤哀歌⑥ソリチュード⑦サドネス⑧ザ・タイム・トゥ・カム。曲編演アルフ ライラ ワ ライラ。☆やっぱりこの手の、ホラーものの曲なんかうまいと思ってました、『大魔界村』の例もあるし(他意はない)。映画の先入観があるから、キレイな曲もこわ～く聞こえてしまうという傾向はあったけど、音楽単体で聴けば弦楽器音もふんだんで、完成度は高い！

〈ポニー〉〔CD〕PCCB-00016：1500円(89.12.15)

㊹ ストライダー飛竜　―G.S.M.カプコン２―　アオ



『ストライダー飛竜』①スノウ・イン・サバンナ②１ステージ③２ステージ④３ステージ⑤ステージ⑥５ステージ⑦エンディング～ランキング⑧ペテルブルグの月／『天地を喰らう』⑨大興山⑩汜水関～鉄門峡⑪竜門谷⑫洛陽～滎陽城～郿塢城⑬影武者 董旻のテーマ～董卓のテーマ⑭スタッフロール～ランキング。曲編演アルフ ライラ ワ ライラ☆①のアルフ・ライラによる、アフリカ音楽風とピアノ・コンチェルト風アレンジは、ちょっとサイケっぽい不思議なサウンド。

〈ポニー〉〔CD〕D25B1001：2627円／〔CT〕2359円(89.5.21)

アーティスト紹介⑮　【羽田健太郎(はねだ・けんたろう)】桐朋学園音楽部ピアノ科を卒業と同時に、フリーピアニスト、作曲家、編曲家として活動を開始。現在までに多くの、アニメ、テレビドラマ、映画などの音楽を手がけている。ゲームミュージックでは、キングから発売の『交響曲イース』『交響曲ソーサリアン』の編曲や、アポロンから発売の『ウィザードリィ』シリーズの作・編曲で知られる。

㊺ 大魔界村 —G.S.M.カプコン 1 — [ア][オ]



①大魔界村②ロックマン 2 ③ロスト・ワールド④1943改⑤大魔界村。[曲][編][演]アルフ ライラ ワ ライラ☆大魔界村のアレンジが 1 曲入っているんだけど、これがなんと弦楽四重奏・生演奏へのアレンジ。すごく落ち着いた感じで良かった。

〈ポニー〉〔CD〕D 28 B 0011 2627円／〔CT〕2359円(89.1.11)

㊻ ファイナル ファイト —G.S.M.カプコン 3 — ※2枚組 [ア][オ]



①月の摩天楼(ファイナル ファイト)②ラブァーン(1941)③バトルフィールド・ウォッシング(戦場の狼II)④カプコン組曲(!?)(カプコンワールド〜ハテナはてなの大冒険)⑤ファイナル ファイト⑥戦場の狼II⑦1941⑧カプコンワールド⑨ハテナはてなの大冒険。[曲][編][演]アルフ ライラ ワ ライラ

〈ポニー〉〔CD〕PCCB-00030：3500円 〔CT〕3500円(90.5.21)

㊼ マルサの女／カプコン(アルフ ライラ ワ ライラ) [ア]



①犯罪の影に脱税あり(オープニングテーマ)②ロー・テンション(税務署内BGM)③忙しすぎる週末(マップ・モードBGM)④ドラッグ・イリュージョン(パスワード)⑤ゴン−チャン・マーチ⑥メロウ・ランドスケープ(板倉亮子のテーマ)⑦ミスビリーフ・ランド(査察部内BGM)⑧ドント・ユー・セイ・グッドーバイ(エンディングテーマ)。[曲][編][演]アルフ ライラ ワ ライラ☆映画とは音楽が違うが、オープニングは映画音楽をかなり意識しているみたいだ。

〈ポニー〉〔CD〕PCCB-00005：1500円(89.9.21)

㊽ レッドアリーマー 魔界村外伝／カプコン [ア]



①〜⑧アレンジバージョン。[曲]アルフ ライラ ワ ライラ[編]高西圭☆大魔界村のゲームボーイ版をフルアレンジしたもの。

〈ポニー〉〔CD〕PCCB-00034：1500円(90.6.21)

ゲームアーツ

ＭＳＸにはなじみの深いメーカー。「ファイアーホーク」や「ぎゅわんぶらあ自己中心派」など数々のソフトで楽しませてくれます。そうそう、ミニ四駆を作らせたら業界イチという神話もありましたっけ。

㊾ オリジナル・サウンド・オブ シルフィード [オ]



①The Legend of SILPHEED②Silph of wind③Double Star④Battle on Orbit⑤Landing Base⑥Asteroid⑦Going in Fortress⑧King Jupiter⑨Battlestar OLLEYUSほか。全11曲。☆テンポのイイ、スタンダード・ロックといったところ。曲の完成度は相当なもので、自分は今でもフルアレンジバージョンをまっている。

〈アポロン〉〔CT〕ＫＨＹ1029：937円(88.5.5)

光 栄

シミュレーションの光栄は以前からソフトにサウンドウエアのカセットをつけて発売していましたが、サウンドウエアだけを発売したところ、結構評判がいいみたいです。このレーベルは光栄が作って、ポリドールが販売する特殊な方法です。

㊿ 蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン [ア][ポ]



①元朝秘史②夢の旅人(蒼き狼と白き牝鹿のテーマ)③騎馬の舞い④モンゴル帝国⑤オルド⑥東ヨーロッパ⑦西ヨーロッパ⑧レクイエム⑨モンゴル高原⑩戴冠式⑪時のメモリー。[曲]川上進一郎・菅野よう子／[詩]売野雅勇・小峰公子・霜月智恵子[演]KOEIフィルハーモニック☆このアルバムで注目なのは、アイドル系の作詩で有名な売野雅勇氏によるボーカル曲が入っていること。

〈光栄〉〔CD〕H 29 E -20002：2987円／〔CT〕2678円(89.4.25)

51 維新の嵐 [ア][ポ]



①龍馬②黄昏〜冬の吐息〜③秋燃ゆる④夏、透色に⑤説得⑥情熱の刃⑦戦闘⑧新たなる決意⑨同志の誓い⑩凱旋⑪夜明け〜時間の中で〜。[曲][編]山本光男・菅野よう子[詩]霜月智恵子[演]幕末音曲座☆幕末の激動する時代を音楽で再現している。N響とまではいかないが、なかなかに聴かせる演奏である。

〈光栄〉〔CD〕H 29 E -20004：2987円／〔CT〕2678円(89.6.25)

52 光栄オリジナルBGM集Vol.1 歴史三部作 [ア][オ]



『信長の野望 全・国・版』①オリジナル88・98版②グレードアップ・ヴァージョン・メドレー／『三國志』③オリジナル88・98版④グレードアップ・ヴァージョン・メドレー／『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』⑤オリジナル88・98版⑥グレードアップ・ヴァージョン・メドレー。[曲]菅野よう子、川上進一郎[編]伊藤善之＆新田真澄☆パソコン(ＰＣ88／98)オリジナル音を１枚にまとめたもの。グレードアップ・ヴァージョンと称するフルアレンジが挿入されている。

〈光栄〉〔CD〕H 27 E -20007：2781円／〔CT〕2472円(89.10.25)

53 光栄オリジナルBGM集Vol.2 信長の野望 戦国群雄伝／水滸伝 [ア][オ]



『信長の野望 戦国群雄伝』①〜⑯オリジナル88版⑰グレードアップ・ヴァージョン・メドレー／『水滸伝 天命の誓い』⑱〜㊲オリジナル88版㊳グレードアップ・ヴァージョン#1㊴グレードアップ・ヴァージョン。[曲]菅野よう子・山本光男・三井一正・木下伸司・滝沢洋一・光栄サウンドウェア室[編][演]山口優＆松前公高(EXPO)☆アレンジは、アナログ・シンセサイザーを使いエキスポの２人が遊びごころを交えながら作り上げたという印象を受けた。

〈光栄〉〔CD〕H 27 E -20008：2781円／〔CT〕2472円(89.11.25)

54 光栄オリジナルBGM集Vol.3 三國志II／維新の嵐 [ア][オ]



『三國志II』①〜㉑オリジナル88版㉒グレードアップ・ヴァージョン・メドレー／『維新の嵐』㉓〜㊳オリジナル88版㊴グレードアップ・ヴァージョン・メドレー。[曲]向谷実・菅野よう子・山本光男[編][演]葛生千夏☆三国志IIのPC-88版のオリジナルはカシオペアの向谷実が作曲、FM音源の音色作りまで担当している。

〈光栄〉〔CD〕ＫＥＣＨ-1001：2700円(90.4.25)

55 三國志II [ア]



①オープニング〜黎明〜②序章③蜀のテーマ④列強諸国⑤敗戦⑥使臣来訪⑦華北諸国⑧君主陣没⑨呉のテーマ⑩婚姻の儀⑪貂蝉の舞⑫故国の終焉⑬魏のテーマ⑭征戦⑮乱世統一。[曲][編][演]向谷実☆カシオペアのキーボーディスト、向谷実氏が全音楽を担当。スローな中国風のものは当たりまえだが、このアルバムにはポップな中国風の曲がいくつかある。これがなかなか、不思議な良さを持っている。

〈光栄〉〔CD〕H 29 E -20009：2987円 〔CT〕2678円(89.12.21)

56 水滸伝・天命の誓い [ア][ポ]



①オープニング〜無頼の宴〜②夢、いつの日か……③春光④夏木立⑤春風⑥冬景色⑦組曲 梁山泊(1 好漢、街をゆく 2 戦にのぞむ 3 戦勝〜首領の決断〜 4 勝利のファンファーレ 5 休息の時)⑧夢、いつの日か……。[曲]木下伸司・滝沢洋一・三井一正[編]前田憲男[詩]岡田冨美子[演]光栄楽団☆光栄らしいスローな曲がやはり多く、音色もオーケストラ楽器風のものが多い。

〈光栄〉〔CD〕H 29 E -20003：2987円 〔CT〕2678円(89.4.25)

57 大航海時代 [ア][ポ]



①オープニング〜果てしなき航海②セイレン③中世のこだま④哀愁のポルトガル⑤オリーブの風⑥神秘の王宮⑦海賊のシンフォニー⑧プリンセス・クリス⑨ザ・カード・マスター⑩サザン・トワイライト〜希望峰でダンス⑪エンディング〜七つの海へ。[曲][編]菅野よう子[歌]中島啓江・佐野公美[演]Ｋ-プロジェクト☆なんと、ひとつずつ曲のジャンルが違う。オーケストラ、ボサノバ、バロック、賛美歌風の声楽曲までの幅広く、とてもていねいに作られている。★★★

〈光栄〉〔CD〕ＫＥＣＨ-1002：3000円(90.5.25)

58 提督の決断 [ア]



①交響詩「提督の決断」(第１〜４楽章)②母港・ハワイのテーマ③会議(アメリカ)④アメリカの勝利⑤風の子守歌。[曲][編]宮川泰[詩]正木晶子[演]東京シティ・フィルハーモニック管弦楽団[歌]広谷純子☆日本、アメリカ、イメージソングという構成になっている。艦隊ということで、アニメ「宇宙戦艦ヤマト」シリーズの宮川氏を起用し、東京シテイ・フィルハーモニック管弦楽団による交響詩の演奏は壮大だ。

〈光栄〉〔CD〕H 29 E -20006：2987円／〔CT〕2678円(89.9.25)

59 信長の野望・戦国群雄伝 [ア][ポ]



①オープニング〜群雄決起〜②時の調べ③怨狼の牙④もうすぐに……⑤戦雲〜覇者への道〜(１野戦２籠城３天守閣炎上４レクイエム)⑥いにしえの瞳⑦傍にいるから⑧遠い仲間へ。[曲][編]菅野よう子・山本光男[詩]霜月智恵子・松田克志[演]ＫＯＥＩシンフォニーオーケストラ☆光栄お得意の、壮大な雰囲気を漂わせるオーケストラ風アレンジと、透明感のある女声による歌曲でまとめた、優しく落ち着きのある１枚。

〈光栄〉〔CD〕H 29 E -20001：2987円／〔CT〕2678円(89.4.25)

60 信長の野望 全・国・版／三國志 [ア][ポ]



『信長の野望』①序曲 信長の野望②現世夢幻③天下攻防④比叡山燃ゆ⑤賛歌⑥蒼い朝／『三國志』⑦桃園の誓い⑧黄河〜楊子江⑨干戈の交わり⑩季節が変わる頃⑪古(いにしえ)。[曲][編]菅野よう子[詩]霜月智恵子[演]光栄日中管弦合奏団☆信長の野望と三国志のカップリングアルバム。アレンジは普遍の光栄ミュージックに仕上がっている。

〈光栄〉〔CD〕H 29 E -20005：2987円〔CT〕2687円(89.8.25)

S.S.T.BAND/ZUNTATAジョイントコンサートのお知らせ さっき、聞いたばかりのホカホカ情報。GM界で１、２を争う実力のS.S.T.BANDとZUNTATAのジョイントコンサートが８月25日に決定しました。題して「ゲームミュージックフェスティバル'90S.S.T.BAND VS ZUNTATA」チケットの発売日は７月１日、チケットぴあなどで発売。詳しくはグローバルエンタープライズ☎03-496-1341まで。絶対、行くっきゃない！

工画堂スタジオ

ＭＳＸ版の「シュヴァルツシルトII」は６月下旬に発売になりますが、ＧＭのほうも６月21日に発売になります。工画堂のＧＭはこれが初めて、あの壮大な宇宙叙事詩がどう再現されるか今から楽しみです。

⑥1 パソコン・ミュージック　レジェンド・オブ・シュヴァルツシルト　アオ



①銀河よ永遠に……②狂嵐の銀河③閃光のスペースバトル④星々の生還⑤帝国の背信⑥暗黒の電光石火⑦光の星系⑧シュヴァルツシルトの伝説『シュヴァルツシルト』⑨オープニング・テーマ通常１ＢＧＭ⑩通常２ＢＧＭ⑪戦闘のテーマ⑫レクイエム⑬ねこさんちーむＢＧＭ⑭エンディング・テーマ⑮スタッフ・テーマ『シュヴァルツシルトII』⑯オープニング・テーマ⑰通常１ＢＧＭ⑱通常２ＢＧＭ⑲戦闘のテーマ⑳レクイエム㉑ねこさんちーむＢＧＭ、ほか。全24曲。編藤原いくろう

〈アポロン〉〔CD〕APCG-4002：2600円／〔CT〕2233円（90.6.21）

コナミ

コナミといえば、キングレコードのコナミレーベルが有名ですが、結構アポロンやアルファも発売しているんです。特に、アポロンのオリジナル・サウンドシリーズはむかしの〔ＣＴ〕版から〔ＣＤＳ〕に焼き直したりして好感が持てます。

⑥2 悪魔城ドラキュラ ファミコン・ベスト　アオ



①遙かなる凱旋－悪魔城伝説より－②血の涙－ドラキュラIIより－／『悪魔城伝説』③新たなる決意④決死の対戦⑤ラルフ危機！⑥暗黒と緊迫⑦地下からの脱出⑧最後の戦い⑨エンディング／『ドラキュラII』⑩ネーミングＢＧＭ⑪城ＢＧＭ⑫昼の道ＢＧＭ⑬昼の街ＢＧＭ⑭館ＢＧＭ⑮夜のＢＧＭ、ほか。『悪魔城ドラキュラ』『ＮＥＳ（米国）バージョン』。曲編コナミ矩形波倶楽部☆②は本当に名曲だと思う。ゲームでは緊迫感のただよう曲が多いなか力を与えてくれる曲だ。

〈キング〉〔CD〕KICA-1005：CD2800／〔CT〕2500円（90.3.21）

⑥3 Ａ・ＪＡＸ～コナミ・ゲーム・ミュージックVol.4　アオ



①Ａ・ＪＡＸ／タイトル・デモ～コイン～スタート～コマンド７７０～ダイブ・ボンバー～ファイティング・スピリットなど②ライフ・フォース③バトランティス④グラディウス２～CAPTAIN JAMES～⑤魔獣の王国⑥魂斗羅⑦Ｆ１スピリット～STREET COLLECTION～。全７曲。演コナミ矩形波倶楽部☆ＭＳＸユーザーがこよなく愛すグラディウス２のアレンジは聞きもの。初のＳＣＣソフトの音楽を生演奏風にアレンジしてある。

〈アルファ〉〔CD〕28XA-201：2637円／〔CT〕〔LP〕2064円（88.3.10）

⑥4 Ｆ１スピリット＆Ｆ１スピリット３Ｄスペシャル　オ



『Ｆ－１スピリット』①タイトル②スタート③セレクト④ストックカーＢＧＭ⑤ラリーＢＧＭ⑥ランキング〈リタイア〉⑦Ｆ3000ＢＧＭ⑧エンデュランスＢＧＭ⑨ランキング〈ゴール〉⑩Ｆ１－ＢＧＭ⑪ピット～Ｆ－１スピリット⑫エンディング／『Ｆ－１スピリット３Ｄスペシャル』⑬タイトル⑭セレクト⑮ＢＧＭ１⑯ＢＧＭ２⑰ＢＧＭ３⑱ＢＧＭ４⑲ピット、ほか全23曲。曲コナミ矩形波倶楽部☆アレンジで聴ける曲があるので、オリジナルファン、ＳＣＣファン向け。

〈キング〉〔CD〕140Ａ-7706：1442円／〔CT〕989円（89.5.21）

⑥5 オリジナル・サウンド・オブ　WECル・マン　オS



①ハロー・エンジェル②ハイウェイ・キラー③シューティング④タイム・ハズ・カム⑤ア・リトル・デビル⑥クレイジー・スピーダー⑦ギャラクシアン・エクス・プレス⑧イン・マイ・ドリーム⑨ウイニング・ランナー⑩ギャラクシアン・エクス・プレス⑪ハイウェイ・キラー

〈アポロン〉〔CDS〕BY12-5027：1123円／〔CT〕937円（87.8.21）

⑥6 オリジナル・サウンド・オブ　グラディウス（アーケード版）　オS



①オープニング・ステージ・スタートＢＧＭ②グラディウス・ステージ・ミュージックメドレー（第１～７ステージまで）③ボスＢＧＭ④ゲーム・オーバー～ネーミングＢＧＭ⑤グラディウス・サウンド・ストーリー（ＳＥ入り）～メドレー：スタートからラストまで～⑥ＳＥコレクション（オリジナル・サウンド・エフェクト）☆懐かしい曲の数々ではあるが、今聴くとアーケードの音とは思えないし、オリジナルだけでおもしろみに欠ける。

〈アポロン〉〔CDS〕BY12-5021：1123円／〔CT〕937円（87.5.5）

⑥7 オリジナル・サウンド・オブ　グラディウス＆沙羅曼蛇　オ



①グラディウス（アーケード版）②グラディウス２（ＭＳＸ版）③沙羅曼蛇（アーケード版）④グラディウス（ファミコン版）☆アーケード版の音でさえ、今では相当幼い音に聞こえてしまう。時代の流れというやつか。

〈アポロン〉〔CD〕BY30-5180：2812円／〔CT〕〔LP〕2359円（87.11.21）

⑥8 オリジナル・サウンド・オブ　グラディウス２　オ



①オープニング・テーマ～スタート　②空中戦闘のテーマ③巨像惑星のテーマ④植物惑星のテーマ⑤古代惑星のテーマ⑥浮遊大陸のテーマ⑦炎の惑星⑧生命惑星のテーマ⑨要塞惑星のテーマ⑩スペース・トリッキー・エリアのテーマ⑪大型母船ヴェノム艦のテーマ⑫帰還のテーマ⑬エンディング・テーマ～ゲーム・オーバー

〈アポロン〉〔CDS〕BY12-5022：1123円／〔CT〕937円（87.8.21）

⑥9 オリジナル・サウンド・オブ　沙羅曼蛇（アーケード版）　オS



①オープニング②第１ステージ・サウンド③第２ステージ・サウンド④第３ステージ・サウンド⑤第４ステージ・サウンド⑥第５ステージ・サウンド⑦第６ステージ・サウンド⑧オールパターンクリア～GAME OVER⑨ＳＥコレクション＋☆オープニングには、沙羅曼蛇のストーリー・ナレーションが収録されている。

〈アポロン〉〔CDS〕BY12-5020：1123円／〔CT〕937円（88.9.5）

⑦0 オリジナル・サウンド・オブ　沙羅曼蛇（MSX版）　オS



①オペレーション・シードリーク②プラネット・ラティス③プロフィット・ファイヤー④デストロイ・ゼム・オール⑤オデュッセウス⑥ディパーチャー・アゲイン⑦コンクリュージョン（ ウィズ・カートリッジ・オブ・グラディウスII）⑧クリスタル・フォーエヴァー⑨サウンド・イフェクツ・フロム・サラマンダー

〈アポロン〉〔CDS〕BY12-5020：1123円／〔CT〕937円（88.8.5）

⑦1 オリジナル・サウンド・オブ　パロディウス　オ



①オープニング・テーマ～セレクト＆スタート!!②空中戦闘のテーマ〈各ステージ共通〉③第１惑星［ウル星］のテーマ〈クライム・オブ・センチュリー〉④第２惑星［勝負星］のテーマ〈ライト・オブ・オクトパス〉⑤第３惑星［迷惑星］のテーマ〈幻想　興曲〉⑥第４惑星［迷果惑星］のテーマ〈お菓子な世界〉ほか。全13曲。☆各ステージの曲は、クラシックなどにメロディの基を置いているので原曲を知っている人は倍楽しめる。

〈アポロン〉〔CDS〕BY12-5023：1123円／〔CT〕937円（88.5.21）

⑦2 組曲　グラディウス・ファンタジア　アオS



①序曲～新時空間より～②遙かなる宇宙へ……③古代惑星の感傷④グラディウス・ソナタ　～平和の時～⑤勝利への帰還（リターン）⑥永遠のアリア⑦グラデゥス・ファンタジア⑧別れの時〈グラデゥス・オリジナル・サウンド・ストーリー※ＣＤのみ〉⑨オープニングほか。全30曲。☆オーケストラと弦楽四重奏の２種の楽器編成により、三種のコンセプト（１．原曲のイメージ２．クラシック風３．原曲にこだわらず）でアレンジをほどこしている。

〈アポロン〉〔CD〕BY30-5207：2812円／〔CT〕〔LP〕2359円（88.11.21）

⑦3 グラディウスIII　アオドS



「伝説から神話へ」①風の中で②一撃離脱③伝説／「サウンドシアター」④開発秘話・真夏の夜明けに正月を見た／⑤序章⑥第一次攻撃⑦激闘！亜空間⑧遙かなる星域⑨最終基地…死闘⑩時を越えて（グラディウスＩ＆沙羅曼蛇）⑪ダーク・フォース～そして神話へ⑫サウンド・アラカルト。曲編コナミ矩形波倶楽部☆収録されているドラマだけど、そーと一筋がね入りのコナミオタクじゃないとついていけんとちゃうかな？

〈キング〉〔CD〕KICA-1001：3000円／〔CT〕2500円（90.2.21）

⑦4 交響詩グラディウスIII　アオドS



①序曲②出発③戦闘 Ｉ④BOSS！⑤プレリュード⑥戦闘 II⑦最後の闘い⑧終曲。編長谷川智樹演コナミ・フィルハーモニック・オーケストラ☆アレンジはポップス・オーケストレーション。『E.T.』、『ジョーズ』、『レイダース』の音楽で知られるジョン・ウィリアムス率いる、ボストン・ポップス・オーケストラをほうふつとさせるサウンドに仕上がっている。エフェクタのびんびんに効いたギターをメロディに据えた曲にはオドロッキー。

〈キング〉〔CD〕KICA-1010：2800円／〔CT〕2500円（90.6.5）

⑦5 コナミ・ゲームミュージック・コレクションVOL.0　ボ



『フラックアタック』①カウンターアタック②カウンターブロウ③カウンターチャージ④カウンターワーク⑤クリア⑥カウンターマイン⑦カウンターフォース⑧カウンターサイン～ラストディッチレジスタンス⑨ゲームオーバー⑩ランキング⑪ピースサイン／『リングの王者』⑫ザ・メイン・イベント⑬フー・イズ・ザ・ストロンゲスト？⑭エクサイター！、ほか『クレイジー・コップ』『シティボンバー』『餓流禍』『ハードパンチャー』を含む全68曲収録。

〈キング〉〔CD〕276Ａ-7708：2843円／〔CT〕2369円（89.7.21）

⑦6 コナミ・ゲームミュージック・コレクションVol.1　ア



『グラディウスII～ゴーファーの野望』①Title Demo②Equipment③TABIDACHI④Burning Heat⑤Take Cave⑥A Shooting Star⑦Synthetic Lifeほか。『ラビリンス・ランナー』『悪魔城ドラキュラ』『チェッカーフラグ』なども収録。

〈キング〉〔CD〕Ｋ30Ｘ-7705：2812円／〔CT〕〔LP〕2348円（88.8.5）

アポロン　「オリジナル・サウンド・オブ・グラディウス（ファミコン版）」KHY-1010 937円（86.5.21）。「熱血硬派くにおくんサウンド・ストーリー」KHY-1013 937円（87.3.5）。「オリジナル・サウンド・オブ・ドラゴンスレイヤーⅣ」KHY-1020 937円（87.9.21）。「オリジナル・サウンド・オブ・ザナドゥVSイース（MSX版）」KHY-1028 937円（88.3.30）。「サウンド・ストーリー・熱血高校ドッジボール部」KHY-1034 937円（88.8.5）。すべて〔CT〕

77 コナミ・ゲーム・ミュージック・スペシャル　オ



①ツインビー②グラディウス③ギャラクティック・ウォーリアーズ④沙羅曼蛇⑤特殊部隊ジャッカル⑥魂斗羅⑦A・JAX。全7曲。☆コナミのベスト盤ということで発売されたがいまいちものたりない。好みにもよるだろうが、ほとんどの人は納得できないものがあるのではないだろうか。悪魔城ドラキュラや、グラディウス2がないのはMSXユーザーはものたりないだろう。アレンジバージョンを全て集めたものにしたほうがずっとよかった。

〈アルファ〉〔CD〕28XA-214：2637円／〔CT〕2064円(88.8.25)

78 コナミ・ゲーム・ミュージックVol.1　ア オ



①ツインビー②けっきょく南極大冒険③グラディウス④ジャイラス⑤ロックンロープ⑥イー・アル・カンフー⑦グラディウス⑧プーヤン⑨タイムパイロット⑩ツインビー。全10曲。☆初めてタイトルにメーカー名が入った。このころ各メーカーがGMに相当力を入れ出した。オリジナルはすべてゲーセン版。アレンジの2曲はかなり大胆にオリジナルに味付けをしている。すでにコナミのGMにはかなり名作があったが、この第1弾でとりあえず定番アイテムをそろえたという感じか。

〈アルファ〉〔CD〕28XA-85：2637円／〔CT〕〔LP〕2064円(86.6.25)

79 コナミ・ゲーム・ミュージックVol.2　ア オ



①ギャラクティック・ウォーリアーズ②サーカス・チャーリー③グーニーズ(ファミコン版)④グリーンベレー⑤RF－2⑥ギャラクティック・ウォーリアーズ⑦大列車強盗⑧ハイパーオリンピック⑨ファナライザー⑩イー・アル・カンフー(ファミコン版)⑪サーカス・チャーリー。全11曲。☆FM音源をバシバシ使いだしたころの作品。当時斬新に聞こえた音色は今は機械っぽいところがかえって新鮮。⑦はバンジョーと口笛の音色が西部劇くささを演出。

〈アルファ〉〔CD〕28XA-86：2637円／〔CT〕〔LP〕2064円(86.9.10)

80 こなみ すぺしゃる みゅ～じっく千両箱　※限定盤　ア オ ほか



・ディスク1……「コナミ矩形波倶楽部スタジオライブ!!」①クレイジー ドライバー(F－1スピリット)②ファイナル・コマンド・A－JAX③タイニー・ボーイ(ツインビー3)、ほか全7曲・ディスク2……「めぐぴんの矩形波探偵団」①矩形波倶楽部CM曲アレンジバージョン、ほか全4トラック・ディスク3……「コナミ ゲームサウンドヒストリー1980～1985」(全32曲)。曲編演コナミ矩形波倶楽部☆申し分ないほど盛りだくさん。

★★★

〈キング〉〔CD〕220A-7221～3：6798円※3枚組(89.12.21)

81 コナミック・ゲーム・フリークス　ア オ



①コナミ・モーニング・ミュージック②恋のホットロック③謎の壁(SPACE ROMANCER)④火の鳥⑤もえろツインビー⑥沙羅曼蛇⑦悪魔城ドラキュラ(バンパイヤキラー)⑧MSXメドレー　魔城伝説～キングコング2～夢大陸アドベンチャー⑨WECル・マン24⑩特殊部隊ジャッカル。全10曲。演コナミ矩形波クラブ☆初めてコナミがバンド名で出したCD。のちにアルバムを出すことになるエキスポが⑤を担当している。⑦のアレンジは最高。

〈アルファ〉〔CD〕28XA-135：2637円／〔CT〕〔LP〕2064円(87.3.25)

82 コナミ・ファミコンミュージック・メモリアルベストVOL.1　オ



『グラディウスII』①ギーガステージ②火山ステージ③水晶ステージ④ゴーファステージ⑤基地ステージ⑥空中戦ステージ／『バイオミラクルぼくってウパ』⑦ステージ1BGM⑧ステージ2BGM⑨エンディングBGM／『もえろツインビー』⑩スタートデモBGM⑪ステージ1BGM⑫パワーアップBGM／『月風魔伝』⑬行け！月風魔⑭1000億年の彼方⑮黙示録。曲コナミ

〈キング〉〔CD〕140A-7709：1442円／〔CT〕989円(89.7.21)

83 コナミ・ファミコン・ミュージック・メモリアル・ベストVol.2　オ



『ツインビー3』①ポコポコランデブー②ファースト・ランデブー・メドレー③パワーアップ・ランデブー・メドレー④エキストラ ステージBGM⑤ファイナル・ランデブー・メドレー⑥イブニング・グロウ・オブ・T3／『エキサイティング サッカー』⑦セレクト・デモ⑧ザ・ファーストハーフ・キックオフ！、ほか『ファルシオン』を含む全19曲。曲コナミ矩形波倶楽部☆ファミコンのオリジナルだけというのはさびしい気もするが、価格も考慮に入れればお買い得かな。

〈キング〉〔CD〕KICA-107：1500円(90.4.5)

84 サンダークロス　ア オ



『サンダークロス』①2ステージBGM②タイトル③1ステージBGM④2ステージBGM⑤3ステージBGM⑥4ステージBGM⑦5ステージBGM⑧6ステージBGM⑨7ステージBGM⑩ボスBGM⑪ステージ・クリアー⑫ランキングBGM⑬ゲーム・オーバー⑭エンディング／⑮ファイナル・コマンド・A－ジャックス、ほか『沙羅曼蛇』『ホットチェイス』『グラディウスII』含む全27曲。曲編演コナミ矩形波倶楽部☆グラIIのエンディングがバラード調でいいね。

〈キング〉〔CD〕276A-7703：2843円／〔CT〕2369円(89.5.21)

85 スナッチャー　オ ド



①プロローグ②大惨事 魔王ルシファーの降臨③オープニング④エビル・リプル⑤テーマ・オブ・スナッチャー⑥遭遇 謎のバイオロイド⑦イノセント・ガール⑧テーマ・オブ・ジェイミー⑨デカダンス・ビート⑩追跡 ジャンの残した手掛かり⑪テーマ・オブ・キャサリン⑫テーマ・オブ・ジャンカー⑬罠 トライサイクルの暴走⑭脱出 ランダムよ永遠に、ほか全19曲。曲コナミ矩形波倶楽部☆アメリカ人声優による、英語ドラマ編。対訳台本もついている。

〈キング〉〔CD〕276A-7713：2843円／〔CT〕2369円(89.9.21)

86 スペース・オデッセイ・グラディウスII～ゴーファーの野望～　ア オ



①オープニング・テーマ②ファイティング・アラウンド③リビング・ザ・ハード・デイズ④オフ・ゼム・オール⑤ザ・ファイナル・エネミー⑥エテルナル・プラネット、ほか。全22曲。☆このほかに、SEコレクションもある。

〈アポロン〉〔CD〕BY30-5202：2812円／〔CT〕〔LP〕2500円(88.7.21)

87 パロディウスだ！　ア オ



7月発売予定。詳細未定。

88 フロム MSX　ゴーファーの野望 エピソードII　オ



①プロローグ0②プロローグ1③セレクト④1ステージBGM・太陽⑤2ステージBGM・植物⑥ボス⑦空中戦⑧3ステージBGM・SF⑨ワープ・デモ⑩グラディウス ボス⑪サラマンダー ボス⑫グラディウス2 ボス⑬5ステージBGM・モアイ⑭6ステージBGM・地獄⑮7ステージBGM・砂⑯8ステージBGM・細胞、ほか全24曲。曲コナミ矩形波倶楽部☆MSXのオリジナルなので、特にゲームで最後まで到達できない人にはありがたいのでは？。

〈キング〉〔CD〕140A-7705：1442円／〔CT〕989円(89.5.21)

89 フロム MSX　スペースマンボウ　ア オ



①カラーリング②サクリファイス③ビヨンド・ザ・ダークネス④バトル・シップ⑤ヒュドラ⑥プロビデンス⑦アクアリウム⑧パラレル・スペース⑨ゾーン⑩ダスト・ダスト・ダスト⑪ファイア・ワーニング⑫サイコパシィ⑬ブリリアンス⑭モウン⑮メモリー⑯ディサピアランス。曲編コナミ矩形波倶楽部　☆パートごとに音をとり、ミキシングするというアレンジをほどこしてある。これがオリジナルとはまるで違って聞こえる。あとMSX用のFM音データがオマケでついている。

〈キング〉〔CD〕KICA-1006：1500円(90.4.5)

90 フロム ファミコン　がんばれ ごえもん2　オ



①旅始め(ひとやすみ～旅始め～地下道～九州・関東BGM～ステージ・クリア)②田舎道(四国・東海・中部BGM～風呂屋～四国・東海・中部BGM)③迷い道(迷路～中国・北海道BGM)④見てね(見せ物小屋)⑤悪い殿(江戸城BGM～からくり城BGM～釜ゆで地獄)⑥ボス(からくり人形ボス～ゲーム・オーバー)⑦またね(ゴエモン哀愁の旅)。曲コナミ矩形波倶楽部☆な～んか、のんびりしてていいなぁ。天下泰平、夫婦円満、江戸八百八町に火が灯る、ってか。

〈キング〉〔CD〕140A-7704：1442円〔CT〕989円(89.5.21)

91 ミュージック・フロム　スーパー魂斗羅＆A・JAX　ア オ



『スーパー魂斗羅』①タイトル・デモ②BGM－1③ヘリコプターBGM～ボス1④パターンクリア1⑤BGM－2⑥ボス1⑦BGM－3⑧ボス2⑨BGM－4⑩BGM－5⑪ボス3⑫パターンクリア2⑬エンディング⑭コンティニュー⑮ゲームオーバー⑯ランキング⑰未使用曲⑱未使用曲⑲未使用曲⑳未使用曲㉑BGM－1、ほか『A・ジャックス』含む全44曲。曲コナミ・うさぎ組編演CGMプロジェクト。☆やっぱりゲームがハードだから、曲もハードなものが多いね。

〈キング〉〔CD〕K30X-7702：2812円／〔CT〕〔LP〕2348円(88.3.21)

92 魍魎戦記 摩陀羅(もうりょうせんき マダラ)　ア ポ



①MA・DA・RA(摩陀羅メインテーマ)②やすらぎの君へ(町のテーマ)③極光〈オーロラ〉の彼方(エスキモーのテーマ)④破壊のシンフォニー(八大将軍のテーマ)⑤勇気の伝説(エンディング・テーマ)。曲編演コナミ矩形波倶楽部編大木雄司・入江淳演マダラ・スーパー・セッション詩森 雪之丞歌SAORI☆GM集というよりは、イメージアルバムといったほうがいいかもしれない。文字通りゲームのイメージをいっぱいにふくらませてくれる。

★★★

〈キング〉〔CD〕KICA-1008：1800円(90.4.21)

システムサコム

MSXではノベルウェアシリーズの第1弾「DOME(ドーム)」が最後になると思うのですが、「38万キロの虚空」はこのノベルウェアシリーズの第2弾でPC－98、X68000、FM TOWNSの宇宙を舞台にした社会派AVG。

93 38万キロの虚空



①THE FAR PLACE②STARDUST DANCING③A PACK OF CIGARETTES④A DAY IN THE LIFE⑤THE FAR PLACE⑥THE DEAL⑦MEMORIAL GLIDE⑧SNAPPY TIME⑨TWIRLY STEP⑩A LAZY NIGHT⑪LOOK OUT!⑫LOST TRUTH⑬Abaundless universe⑭The advant of…… i 、ほか。全31曲。

★★★

〈東芝EMI〉〔CD〕TOCT-5725：2530円／〔CT〕2250円(90.7.11)

アルファ①　「ビデオゲーム・ミュージック」〔CT〕YLR-20003 2006円(84.4.25)。①ゼビウス②ボスコニアン③パックマン④フォゾン⑤マッピー⑥リブル・ラブル⑦ポール・ポジション⑧ニュー・ラリーX⑨ディグダグ⑩ギャラガ。全10曲☆記念すべきGMレコード第1弾。イエローマジックオーケストラの細野晴臣のゲーム好き(特にゼビウス)がこうじてプロディースした作品。初期のナムコの名作がいっぱい。⑤や⑥のメロディはディズニーっていて超カワイイ。〔LP〕も発売。

ジャレコ

アーケードやファミコンではおなじみのジャレコだが、MSXでは知らない人もいるんじゃないかな。そんな人もGMならCDプレイヤーさえあれば、ジャレコサウンドを聴くことができる。ああ、よかった。

⑨④ ゲームサウンド ジャレコ —G.S.M.ジャレコ1— [オ]



①シティ・コネクション②アーガス③キック・オフ④銀河任侠伝⑤ぶたさん⑥バルトリック⑦エクセライザー⑧P−47。☆いわゆる「ジャレ・ゲー」のオリジナル・アルバム。今聴くとなんだか、ウォークマンからもれてくる音のようだ。だけど、1枚聴きあげると、なんだか自分の頭がLSIのチップになったような気がしてしあわせな気分になれる。なんだか、よくわからないが。

〈ポニー〉〔CD〕D 28 B 0003 2627円／〔CT〕2359円〔LP〕2071円(88.8.21)

⑨⑤ 天聖龍〜セイントドラゴン〜／ジャレコ [オ][S]



①タイトル〜コイン②金属の惑星③大敵④暗い地底洞⑤銀碧の要塞内部⑥すばる⑦巨大人工惑星⑧コンティニュー⑨惑星内部⑩最終攻防戦⑪エンディング⑫ランキング⑬〜㉕SEコレクション。☆リズム、メロディともに単調で今ひとつ。

〈ポニー〉〔CD〕PCCB-00003：1500円(89.9.21)

⑨⑥ プラスアルファ／ジャレコ [ア][オ][S]



①凱旋序曲②風の踊り子③エクストラ・ネーム④イント・ブルー⑤バード・アイランド⑥サン・カラーズ⑦ラスト・ヒート⑧アルボラダ⑨ネオ・バロック⑩ゲーム・スタート2〜ボスステージ⑪エンディング・テーマ⑫コンティニュー⑬未使用曲1⑭未使用曲2⑮イント・ブルー⑯風の踊り子⑰サン・カラーズ⑱ラスト・ハート⑲ボイス・コレクション。☆1フレーズだけで1曲引っ張っている感もあるが、メロディーへの気づかいも見受けられ、特徴も十分あるのでマル。

〈ポニー〉〔CD〕PCCB-00015：1500円(89.12.15)

⑨⑦ ロッドランド／ジャレコ [ア][オ]



①交響詩「こどもの国」②デモ〜コイン③一話 オープニング1④一話 オープニング2⑤森のシーン⑥一話 第一曲「陽気に歌おう」⑦一話 途中演出1⑧一話 第二曲「鳥たちの二重唱」⑨エクストラゲーム〜勇気をもらったとき、ほか。全24曲。[曲][編]タワダ・ツカサ☆①のシンセを使ったオーケストラ・アレンジ(9分33秒)も楽しいが、オリジナル音があまりにイイ音なのでビックリしまくり。曲もメルヘン・タッチのゲームにふさわしく、かわいらしいものばかり。

〈ポニー〉〔CD〕PCCB-00028：1500円(90.5.21)

ズーム

X68000オンリーのメーカーだが、その筋の人には結構有名。聞いたこともあるでしょう。ロボットがレーザーサーベルでバシバシ斬りこんでいくというゲーム。X68000では音楽のデキが良く。隣のテクノポリスでの評判もいいみたい。

⑨⑧ ジェノサイド



①Ceremony②It's Not Easy③Doom〜Before The Storm④Magnificent⑤Ceremony⑥Right Away⑦Desert Player⑧Blast⑨Burning⑩Confusion⑪It's Not Easy⑫Splashi⑬Doom⑭Mysticism⑮Long Distance、ほか20曲。全35曲。

★★★

〈東芝EMI〉〔CD〕TOCT-5724：2530円／〔CT〕2250円(90.7.11)

スクウェア

MSX版のファイナル・ファンタジーはマイクロキャビンが開発していましたが、本家本元ファミコンではすでにパートIIIまで発売されている人気ソフト。GMのほうもフルオーケストラで録音したりと、大がかりです。

⑨⑨ 交響組曲 ファイナル ファンタジー [ア]



①シーンI②シーンII③シーンIII④シーンIV⑤シーンV〜プレリュード〜⑥シーンVI⑦シーンVII。[曲]服部隆之・植松伸夫[編]服部克久・服部隆之[演]東京交響楽団☆このアルバムの収録のときは、ライブ録音のくせに観客の拍手が最後の曲が終わるまで起こらなかった(実は会場にいたのだ)。クラシック・コンサートによくある「拍手のタイミングを失う」というのにはまってしまったのだ。演奏は最高だったのに、今思い起こしても残念だ……。

〈ポリスター〉〔CD〕H 28 X-10007：2884円／〔CT〕2472円(89.7.25)

⑩⓪ ファイナル ファンタジーI・II全曲集 [ア][オ]



①ウェルカム・トゥ・F.F.ワールド②〜㉑ファイナル ファンタジー㉒〜㊽ファイナル ファンタジーII㊾フェアウェル! F.F.ワールド。[曲]植松伸夫[編]加藤みちあき☆ファイナルファンタジーは、ファミコンの原曲でも、作曲者の植松氏の才能がいかんなく発揮されていて十分聴くに耐えうる。エフェクタを通しているので、多少趣を変えてはいるが、ゲームを解いた後のサウンド・ライブラリー的な役を果たすアルバムだと思う。

〈ポリスター〉〔CD〕H 25 X-20015：2500円／〔CT〕2200円(88.12.21)

⑩① ファイナルファンタジーIII〜悠久の風伝説〜 [ア][オ]



①邪悪の胎動②風の啓示③彷徨の旅路④その大いなる導き⑤陰と陽の攻防⑥凶々しき渇望⑦新たなる世界。[曲][編]植松伸夫歌dido[脚本]寺田賢史☆混声合唱を録音したテープに譜面にはない声が入っていたり、スピーカーが突然、震えはじめたり、メインアンプが煙を吐きだしてすべての電源が落ちてしまったり、このアルバム製作時には奇怪なことばかり起きたそうだ。そういえば、ほかのGMでもそんな話を聞いたことがあったな……。えっ、曲? そりゃもう最高でしたよ。

〈ポリスター〉〔CD〕PSCX-1005：2800円／〔CT〕2500円(90.5.25)

セガ

最近はグルグルまわる大きな筐体のゲームもあまり見かけなくなったが、この頃はゲーセンにはガキばかり、これは「アフターバーナー」のせい。近頃はテトリスなどにうつつを抜かしているので、サラリーマンのおじさんが多くて困る。

⑩② アフターバーナー／セガ(S.S.T.BAND) [ア][オ][S]



①マキシマム・パワー〜レッド・アウト②アフター・バーナー(バージョンII)③マキシマムパワー④ファイナル・テイクオフ⑤アフターバーナー⑥レッド・アウト⑦スーパーストライプ⑧シティ202⑨SEコレクション。[曲][編][演]S.S.T.BAND

〈ポニー〉〔CD〕PCCB-00032：1500円(90.6.21)

⑩③ アフターバーナー〜セガ・ゲーム・ミュージックVol.3 [オ]



『アフターバーナー』①マキシマム・パワー〜ファイナル・テイク・オフ②レッド・アウト③スーパー・ストライプ④アフターバーナー⑤シティ202⑥エイリアンシンドローム『スーパー・ハングオン』⑦オープニング〜ハード・ロード⑧アウトライド・ア・クライシス⑨スプリンターほか。全32曲。『エス・ディー・アイ』と『ダンク・ショット』も収録☆ゲーセンではメロディのなかったアフターバーナーにメロディを入れてCD化。ないほうがいいという人もいる。

〈アルファ〉〔CD〕28XA-109：2637円／〔CT〕〔LP〕2064円(87.10.10)

⑩④ ギャラクシー・フォース S.S.T.BAND —G.S.M.セガ1— [オ]



①ギャラクシー・フォース②獣王記③サンダーブレード④ギャラクシー・フォース〜ビヨンド・ザ・ギャラクシー〜⑤アウトラン〜マジカル・サウンド・シャワー〜⑥スペース・ハリアー〜メインテーマ〜⑦アフター・バーナー⑧ギャラクシー・フォース〜ディフィート〜。[曲][編][演]S.S.T.BAND☆回転の速い業界では、もうすっかり懐かしめの曲ばかりを収録。④以降は、全曲アレンジ。

★★★

〈ポニー〉〔CD〕D 28 B 0002 2627円／〔CT〕2359円〔LP〕2071円(88.7.21)

⑩⑤ クラックダウン＆ゲイングランド／セガ [オ]



『クラックダウン』①クラック・オブ・ドリーム②クラックダウン③アンブッシュ④オプレッション⑤キル・オフ⑥ラッシュ⑦アイキャッチ⑧ブレイクアップ⑨フォーアウト／『ゲイングランド』⑩原始〜起〜(勇者たちのテーマ)⑪中世欧州〜承〜⑫革命前中国〜転〜⑬未来ロボット〜結〜⑭戦士の休息⑮時空の扉。☆メロディ・ラインが少し弱く、特徴が今ひとつ薄い。

〈ポニー〉〔CD〕PCCB-00012：1500円(89.11.21)

⑩⑥ ザ・スーパー忍＆ワークス [オ]



①OPENING②THE SHINOBI③TERRIBLE BEAT④ROUND CLEAR⑤SUNRISE BLVD.⑥MAKE ME DANCE⑦LIKE A WIND⑧NINJA STEP⑨THE DARK CITY⑩RUN OR DIE!⑪CHINA TOWN⑫OVER THE BAYほか。全26曲。[演]古代祐三☆メガドライブとX68000の音源での作品。メガでどこまでできるか、X68Kのすごさがわかる。

〈アルファ〉〔CD〕25 A 2-5：2627円／〔CT〕2627円(89.12.21)

⑩⑦ スーパーソニックチーム —G.S.M.セガ3— [ア][オ]



①ファイナルテイクオフ『アフターバーナー』②スプラッシュ・ウェーブ『アウトラン』③テーマ・フロム・スーパーモナコGP④ラッシュ・ア・ディフィカルティ『ターボアウトラン』⑤テトリミックス⑥テトリミックス⑦スーパーモナコGP⑧〜⑫ターボアウトラン⑬〜⑯ゴールデンアックス。[曲][編][演]S.S.T.BAND[編]野呂一生・M−I−D・国本佳宏☆①と②は、ゲームは古めだがアレンジがされてなかった曲で、ファンの強い要望で今回アレンジを受けた。

〈ポニー〉〔CD〕PCCB-00009：2500円／〔CT〕2500円(89.10.21)

アルファ② 「スーパーゼビウス」〔12インチシングル〕YLR-12002 2006円(84.8.29)。①スーパーゼビウス②ギャプラス②ザ・タワー・オブ・ドルアーガ。全3曲。演細野晴臣☆ディスコミックスバージョンを12インチシングル(LPサイズで45回転)で出すという1984年当時流行していた手法で、ゼビウスがスーパーアレンジされた。はっきりいって踊れます。②は最初はゲームのBGMだけ流れていたものが、だんだんシンセの音が加わって壮大なスケールになる。

108 セガ・ゲーム・ミュージックVol.1　アオ



『アウトラン』①マジカル・サウンド・シャワー②パッシング・ブリーズ③スプラッシュ・ウェイブ④ラスト・ウェイブ『スペース・ハリアー』⑤テーマ⑥スケイラーアイダ⑦ゴーダーニ⑧ウィウィ・ジャンボ〜バトル・フィールド・シュラ⑨アイダ⑩スタンレーほか。全18曲。アレックス・キッドのミラクル・ワールドも収録☆アウトランはドラム、ベース、キーボードなどフュージョンバンドのような編成の本格的な音楽。ただハードが悪いのか音が割れていた。

〈アルファ〉(CD)28XA-107：2637円／(CT)(LP)2064円(86.12.21)

109 セガ・ゲーム・ミュージックVol.2　オ



『ファンタジーゾーン』①オパオパ〜ショッピング②キープ・オン・ザ・ビート③サーリ④ブローム〜ラウンド・アップ〜ホット・スノウ⑤ドント・ストップ⑥ドリーミング・トモロウ⑦ボス⑧ヤーダーヨ⑨ヴィクトリー・ウェイ〜ゲーム・オーバー⑩ハングオン⑪エンデューロ・レーサー⑫カルテット。全12曲。☆サンバのリズムにのってやってきたオパオパ。ゲームをやらない音楽だけのファンも多かった。音源的にも無理しないでいい音を出していた。

〈アルファ〉(CD)28XA-108：2637円／(CT)(LP)2064円(87.2.25)

110 セガ体感ゲーム・スペシャル　オ



『アフターバーナー』①マキシマム・パワー〜ファイナル・テイク・オフ②レッド・アウト③スーパー・ストライプ④アフターバーナー⑤シティ202『アウトラン』⑥マジカル・サウンド・シャワー⑦パッシング・ブリーズ⑧スプラッシュ・ウェイブ⑨ラスト・ウェイブ⑩ハング・オン『スペース・ハリアー』⑪テーマ⑫スケイラーアイダほか。全19曲。☆体感ゲームの音楽を集めたら結果的にセガのベストになった。やはり筐体(きょうたい)がでかいと音楽にも力が入るか。

〈アルファ〉(CD)28XA-198：2637円／(CT)2064円(87.11.28)

111 テトリミックス／セガ　アオ



①テトリミックス(ダンスミックス・バージョン)②テトリミックス(ハウスミックス・バージョン)③コイン〜テトリミックス④デッドロック⑤ゲームオーバー⑥コミュニスティック・インベーション(ネームエントリー)。☆とにかく、このメロディは耳に残る。知らない間に口ずさんでたりして。ヘタに曲を変えるよりテンポを徐々に上げるほうが、より角追感があるような気がする。アレンジも一風変わってて楽しい。

〈ポニー〉(CD)PCCB-00011：1500円(89.11.21)

112 パワードリフト&メガドライブ　—G.S.M.セガ2—　アオ



①パワードリフト〜ライク・ザ・ウインド〜②ファンタシースターII〜オープニングテーマ〜③スペースハリアーII〜ア・レジェンド・オブ・ハリアー〜テーマ〜④獣王記〜クローズド・イン・アポン・ミー〜⑤アレックスキッド 天空魔城⑥スーパーサンダーブレード⑦パワードリフト⑧スクランブル・スピリッツ⑨ダイナマイト・ダックス。曲編演S.S.T.BAND☆SSTの人気を確定的にしたともいえる1枚。

〈ポニー〉(CD)D28B0010 2627円／(CT)2359円(89.12.28)

113 フラッシュポイント&ブロクシード／セガ　オS



『フラッシュポイント』は未使用の曲を含めたオリジナル。『ブロクシード』はSEコレクションも収録されている。

〈ポニー〉(CD)PCCB-00033：1500円(90.6.21)

114 メガセレクション　ア



①アフターバーナー②ライク・ザ・ウインド(パワードリフト)③ビヨンド・ザ・ギャラクシー(ギャラクシーフォース)④スペースハリアー〜メインテーマ⑤ア・レジェンド・オブ・ハリアー(スペースハリアーII)⑥オパーオパ!(ファンタジーゾーン)⑦スプラッシュウェイブ(アウトラン)⑧ファイナルテイクオフ(アフターバーナー)⑨ディフィート(ギャラクシーフォース)⑩マジカルサウンドシャワー(アウトラン)。曲編演S.S.T.BANDほか

〈ポニー〉(CD)PCCB-00014：2500円／(CT)2500円(89.12.15)

セタ

セタといったら「スーパーリアル麻雀」脱ぎ麻雀しか思いつきません。こんなにエッチなのですから、GMのほうも音声合成で「あへ、あへ」とか「うっふ〜ん」とかやるのかなぁ、と考えてしまう。

115 セタ・ゲーム・ミュージック・シーン1　アオポ



『トゥインイーグル』①アーリー・ワーニング②イーグル・スピリット／『日撃』③スラップ④ウィズ・ファイア⑤マーシー・キリング⑥トラップ／『U.S.クラシック』⑦バーディ・ショット⑧クリア・ブルー・スカイ⑨ホールインワン、ほか『新作 スーパー・リアル・アクションゲーム』『特殊部隊U.A.G』『スーパーリアル麻雀PIII』を含む全19曲。☆トゥインイーグルのボーカル曲を、フルコーラスで収録。SR麻雀では、音声合成もバッチリ入っている。

〈ポリスター〉(CD)H24X-10001：2472円／(CT)2163円(89.4.25)

116 スーパーリアル麻雀　※3枚組



7月発売予定。詳細未定。

117 スーパーリアル麻雀スペシャル　みつめていいよ 創刊号　アド



①ミキとカスミとショーコの…②ト・キ・メ・キ通学路③今・恋・してる④胸いっぱい精いっぱい⑤ジョイフル・ホーリー・ナイト⑥天使のドライブ⑦キャ・ピ・バ・リ・ピ・ラ・ピュ⑧フレンチ・フライド・キッス⑨夏はキラキラ⑩卒業〜グラジュエーション、ほか全11曲。曲鈴木隆之・中山裕基・田口洋詩比留間徹歌声荘 真由美(ミキ)・柴田由美子(カスミ)・山本百合子(ショーコ)☆オタッキーは、やっぱり聴かねばまるまい……ねぇ!?。

〈ポリスター〉(CD)H28X-10012：2884円／(CT)2472円(89.12.25)

タイトー

タイトーってば、「TATSUJIN」が当たったおかげで、やたら難しくハデなゲームばかりを作るようになったと思いません。ぼくはむかしの「スペースインベーダー」の頃のタイトーに戻ってほしい。でも、「チェイスH.Q.」は好き。

118 S.C.I.／タイトー　オS



①デモ②コイン〜スタート③シティ④メインテーマ⑤ラウンドクリア⑥ベイサイド⑦オフロード⑧ハイウェイ⑨デザート⑩ヘリ追跡⑪倉庫シーン⑫オールクリア⑬カウントダウン⑭ゲームオーバー⑮ネームレジスト⑯〜⑱ボイスコレクション(海外バージョン)⑲〜㉑ボイスコレクション㉒〜㉔SEコレクション。曲浅野孝巳☆どうしても前作『チェイスH.Q.』と比べてしまうが、メロディ自体はチェイスのほうが上だと思う。ビートはこちらのほうが効いているけどね。

〈ポニー〉(CD)PCCB-00024：1500円(90.4.21)

119 オリジナル・サウンド・オブ・サイバータンク　オ



①ゲーム・オープニング②ブルー・サンダー③ストレンジ・ワールド④ゲーム・オーバー⑤ローリング・スケルトンズ・ブレイン⑥タンキィ・サンバ⑦ザ・ドッグス・オブ・ウォー⑧オンリー・ユー・キャン・ラブ・ミー⑨ストレンジ・ワールド⑩ローリング・スケルトンズ・ブレイン演CORE BAND

〈アポロン〉(CDS)BY12-5029：1200円／(CT)1000円(88.3.30)

120 究極タイガー　—G.S.M.タイトー2—　オ



①タイガー・ヘリ②飛翔鮫③究極タイガー④ミッドナイト・ランディング⑤ラスタン・サーガ⑥コンチネンタル・サーカス⑦トップ・ランディング。☆ズンタタのアレンジがないのが少し残念だけど、ヒットゲームをそろえているので、それなりに楽しめた。

〈ポニー〉(CD)D28B0008：2800円／(CT)2500円(88.11.21)

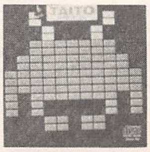
121 サイバリオン　—G.S.M.タイトー3—　アオドほか



①サイバリオン(イントロダクション〜スタンバイ!〜メインテーマ)②ユニバース③ズンタタ サウンドマニア#1〜サイバリオン〜④ジャ・フロー⑤コンフュージョン⑥チェイスH.Q.⑦サイバリオン⑧ズンタタ サウンドマニア#2〜チェイスH.Q.〜。曲編演ZUNTATA☆ズンタタによるフュージョン系のアレンジに、児童合唱団のかわいらしい歌声が映えて良い。チェイスの音声合成を使ったドラマも楽しい。

〈ポニー〉(CD)D28B0014 2627円／(CT)2359円(89.3.21)

122 タイトー・ゲーム・ミュージック　アオ



①影の伝説②スペースインベーダー③エレベーター・アクション④スーパーデットヒートII⑤ワイバーンF・Q⑥フェアリーランドストーリー⑦黄金の城⑧奇々怪界⑨スクランブル・フォーメーション⑩アルカノイド⑪ちゃっくんぽっぷ⑫エンパイアシティ1931⑬バブルボブル⑭ハレーズコメット⑮アウターゾーン。全15曲☆初期のタイトー作品中音楽つきのものを全部収録した感じ。作曲のセンスはくるものがあるが、音色は歴史を感じてしまう。

〈アルファ〉(CD)28XA-110：2637円／(CT)(LP)2064円(87.1.25)

123 ダライアス〜タイトー・ゲーム・ミュージッツVol.2　アオ



①キャプテン・ネオ②インオーガニック・ビート③コズミック・エア・ウェイ④メイン・テーマ〜カオス⑤ザ・シー⑥ボス・シーン6、7〜ボス・クリアークレジット〜レクイエム⑦メイン・テーマ〜カオス⑧コズミック・エア・ウェイ⑨インオーガニック・ビート⑩キャプテン・ネオ⑪ザ・シー。全11曲。演ZUNTATA、コンスタンスタワーズ☆後半のアレンジでZUNTATAは軽快なポップスを、コンスタンスタワーズは現代音楽っぽい重厚で妙な味を出している。

〈アルファ〉(CD)28XA-166：2637円／(CT)(LP)2064円(87.6.25)

アルファ③「ザ・リターン・オブ・ビデオゲーム・ミュージック」(CT)ALC-22004 2207円。①ファンファーレ・フロム・ポール・ポジションII②グロブダー③ディグダグII④ドラゴンバスター⑤メトロクロス(パートI)⑥ギャプラス⑦ドルアーガの塔⑧ムード・オルガン#27⑨メタ・マジックゲーム⑩メリー・ゴーズ・アラウンド⑪スタンダード・テーマ⑫メカニズム・オブ・ビジョン⑬メトロクロス(パートII)。全13曲。(LP)も発売。

⑫④ ダライアスII　ーG.S.M.タイトー 4 ー　※2枚組　［ア］［オ］［ボ］



●ディスク1……「アレンジバージョン」①オルガ・ブリーズ『ダライアスII』②アーバン・トレイル『ナイトストライカー』③アクエリアス『ナイトストライカー』④フリー・ザ・ラブ『ダライアスII』⑤ズンタタ・サウンズ・マニア#3～オルガ・ブリーズ～⑥ズンタタ・サウンズ・マニア#4～アーバン・トレイル～●ディスク2……「オリジナルバージョン」①～⑭『ダライアスII』⑮～㉕『ナイトストライカー』。［曲］［編］［演］ZUNTATA［詩］KINK［歌］スザンヌK

〈ポニー〉〔CD〕PCCB-00010：3200円／〔CT〕3200円(89.11.21)

⑫⑤ ドンドコドン／タイトー　［オ］［S］



①タイトル・デモ②コイン～オープニング・デモ③森の国④ボーナス・ステージ～エクステンド⑤お菓子の国⑥ハリーアップ!!⑦マップ・デモ⑧氷の国⑨シークレット・ルーム⑩ダンジョン⑪ボス・シーン⑫バッド・エンド⑬天の城⑭ハッピー・エンド⑮ゲームオーバー～ネームレジスター⑯～㊾ＳＥコレクション。☆ちょっと、ガラスの鈴を振ったような「キャラキャラ」した音が多いかな……。確かにカワイイ感じはするけどね。

〈ポニー〉〔CD〕PCCB-00008：1500円(89.10.21)

⑫⑥ ニンジャ・ウォーリアーズ　ーG.S.M.タイトー 1 ー　［ア］［オ］



①ニンジャ・ウォーリアーズ②オペレーション・ウルフ③フル・スロットル④ニンジャ・ウォーリアーズ～ダディ・マルク～⑤ニンジャ・ウォーリアーズ～マザーレス・チルドレン⑥レインボー・アイランド。［曲］［編］［演］ZUNTATA☆大観衆の拍手のなか、ズンタタの演奏が始まる……、といったライブの雰囲気を盛りこんだアレンジはか、サイトロンの口火を切った記念すべきアルバム。

〈ポニー〉〔CD〕D 28 B 0001　2627円／〔CT〕2359円〔LP〕2071円(88.6.31)

⑫⑦ ＰＣエンジンズ・ワールド・オブ　ダライアス　［ア］［オ］



①Game Start②Captain Neo③Boss Scene④Inorganic Beat⑤Boss Scene#2⑥Cosmic Air Way⑦Boss Scene#3⑧Main Theme～Chaos～⑨Boss Scene#4⑩The Sea、ほか。全19曲。☆アレンジ曲を演奏しているＫｅｎＫｅｎバンドは、編成がとてもユニーク。曲は、バイオリンとサックスでメロディを分けて、リズムはロックという感じ。

〈アポロン〉〔CD〕APCG-4001：2600円／〔CT〕2300円(89.11.5)

テクノスジャパン

アーケードやファミコンではおなじみのメーカー。マンガ「ビー・バップ・ハイスクール」に似たツッパリがたくさんでてくる、くにおくんシリーズやダブルドラゴンシリーズで有名なアクションゲームの老舗。

⑫⑧ オリジナル・サウンド・オブ・双頭龍　［オ］



①オープニング(双截龍) ②スラム街(ブラックウォリアーズ出現) ③工場地帯（大乱闘）④闘いのあとで⑤旅立ち（新たなる闘い）⑥森林編⑦大男アボボ登場⑧大要塞（宿敵ウィリー）⑨エンディング（マリアンとの再会）

〈アポロン〉〔CD〕BY12-5028：1123円／〔CT〕937円(88.2.21)

⑫⑨ くにおくんサウンド・コレクション／ダウンタウン熱血物語... 他　［オ］



①オープニング～熱血硬派～②ゲーム・イントロ～ヒロシを救え!!③プラットホーム・シーン～激突④車内大乱闘～りきとの一騎討ち⑤ヨコスカ～族をたたきつぶせ!!⑥バイク・チェイス・シーン～うなるV型エンジン⑦ゲーム・オーバー⑧対決のテーマ⑨イントロ～対スケバン・みすずとの戦い⑩８９３のテーマ⑪打倒！組長さぶ⑫ファンファーレ⑬エンディング・テーマ⑭オープニング～ダウンタウン熱血物語のテーマ～☆以前〔ＣＴ〕のみで発売されていたもを再収録したもの。

〈アポロン〉〔CD〕C 228-5001：2348円(89.6.5)

⑬⓪ サウンド・ストーリー　ダウンタウン熱血物語　［ア］



①オープニング～ダウンタウン熱血物語のテーマ～②公園/ 河原にて～ひとときのやすらぎ～③中ボスのテーマ④長谷部～愛のメロディ～⑤倉庫/ 工場～小林登場～⑥お買物ソング⑦大ボスのテーマ～五代/ 豪田登場～⑧冷峰学園～対決!!～⑨ダブドラ兄弟のテーマ～竜一・竜二登場～⑩大決闘～最後の闘い～⑪エンディング・テーマ☆アレンジは思っていたより、ずっとおとなしい。まあ、設定はハードでもコミカルなゲームだから、こんなものなのかな？

〈アポロン〉〔CDS〕BY12-5001：1123円／〔CT〕937円(89.6.5)

⑬① DOUBLE DRAGON II　双截龍II　［ア］［ボ］



①Dead or Alive(オープニングテーマ)—フィメール・ボーカル・バージョン②動き出した復讐鬼(ミッション1)③静かなる追跡(ミッション2)④緊迫の夜空(ミッション2)⑤朝焼けの快進撃(ミッション4)⑥森を抜けて(ミッション5)⑦邪神(ミッション5)⑧難関突破(ミッション6)ほか。全13曲。［演］オービッツ・プロジェクト☆女性のボーカル入り以外も全曲フルアレンジ。ファミコンの音がところどころからんでいる。

〈メルダック〉〔CD〕MECG-28001：2800円／〔CT〕2800円(90.3.10)

⑬② V'BALL　［ア］［ボ］



①V'BALL(タイトルバック)②First　Wave(デイトナのテーマ)③Twilight Game(ニューヨークのテーマ)④汐風のヒーロー(シカゴのテーマ)—フィメール・ボーカル・バージョン⑤＄1,000,000Night(ラスベガスのテーマ)⑥SeaSide Walker(L.A.のテーマ)ほか。全10曲。［演］オービッツ・プロジェクト☆女性ボーカル入り1曲とフルアレンジ9曲。ファミコン版とアーケード版の両方のＢＧＭを網羅。

〈メルダック〉〔CD〕MECG-28002：2800円／〔CT〕2800円(90.3.10)

データイースト

DECOの愛称で呼ばれることのほうが多い、アーケードゲームメーカー。古くはヘラクレスの伝説というファミコンのゲームもあった。最近では空牙というシューティングゲームがCDになったばかり。

⑬③ 空牙／データイースト　［ア］［オ］



①ベーパー・トレイル②ナイトメア～ラグナロック～③テイク・オフ④ベーパー・トレイル⑤イン・ザ・ダーク⑥ミッション・アコム・ブリッシュドゥ⑦ブラッディ・ロード⑧スレット・オブ・アンダー・シー、ほか。全12曲。［曲］［編］［演］データイースト・サウンドチーム☆前半エレクトリック、後半アコースティックと曲のなかでスタイルが変わるという手法は結構多いけど、しっりと聴けてイイ。それに、生演奏一発どりという気合の入れ方も好感がもてる。演奏もなかなか。

〈ポニー〉〔CD〕PCCB-00027：1500円(90.5.21)

⑬④ ゲームサウンド　デコ　ーG.S.M.データイースト 1 ー　［オ］



①ファイティング・ファンタジー②ロボコップ③コブラ・コマンド④トルピード・アレイ⑤スタジアム・ヒーロー⑥アクト・フェンサー⑦タイム・マシーン。☆注目は②の『ロボコップ』。映画のサントラからピックアップしてGMを作っているので、映画を見た人は比較もできて楽しい。

〈ポニー〉〔CD〕D 25 B 1002　2627円／〔CT〕2359円(89.6.21)

⑬⑤ データ・イースト・ゲーム・ミュージック　［ア］［オ］



①カルノフ②チェルノブ—戦う人間発電所—③サイコニクスオスカー④ダーウィン４０７８⑤スーパー・リアル・ダーウィン⑥ヘビー・バレル⑦ポケット・ギャル⑧ワンダー・プラネット。全8曲☆データ・イースト第1弾だが、最近のものばかり。結構古いメーカーだが、昔のヤツはよっぽどしょうもないのか、収録されていない。ファミコン版のヘラクレスの栄光をアレンジバージョンでやったら、話題になったのではないだろうか？

〈アルファ〉〔CD〕28XA-205：2637円／〔CT〕〔LP〕2064円(88.5.10)

⑬⑥ デコ・ヒストリー～データ イースト　ゲームミュージック シーン 1 ～　［オ］



①データ イースト新作野球ゲーム②プレイ・ウッド③臥竜列伝④魔境戦士⑤キャプテン・シルバー⑥迷宮ハンターＧ⑦サイド・ポケット⑧ラスト・ミッション⑨ドラゴン ニンジャ⑩バーディトライ⑪レーザー・ウォー⑫シークレット・サービス。［曲］データ イースト・サウンドチーム

〈ポリスター〉〔CD〕H25X-20008：2357円／〔CT〕〔LP〕2064円(88.9.25)

⑬⑦ ヘラクレスの栄光II～タイタンの滅亡～／データイースト　［ア］



①勇気ある者たちへ②誇り高き王家の歌③にぎわう街の中で④荒野に吹く風⑤タイタンの下僕たち⑥辺境の人々⑦地の底へ⑧聖なる館⑨魔物の待つ館⑩大海を越えて⑪パロスの笛⑫ペガサスの翼⑬神々のアリア⑭タイタンの怒り⑮全ては神話の中に。［曲］［編］データイースト・サウンドチーム☆ＲＰＧのGMは、ゲームの性格上いろんなシチュエーション用に曲が用意されているので、数が豊富でバラエティに富んでいる。このアルバムは量はもちろんのこと、質も相当高い。

〈ポニー〉〔CD〕PCCB-00021：1500円(90.2.21)

T&Eソフト

その昔、スターアーサー伝説というテープ3本組みのAVGがあった。MSXでは「サイオ・ブレード」や「レイドック2」などでおなじみのメーカー。1月に発売された「ルーンワース」以降は当分、MSXの新作の予定はないそうだ。

⑬⑧ Ｔ＆Ｅ・ゲーム・ミュージック・シーン 1　［ア］［オ］



①サイオブレード組曲②～⑰サイオブレード⑱～㉝スーパーレイドック㉞～㊼レイドック2㊽レイドック2組曲㊾～52あーばーみゃーどっく(オープニングテーマ～プレイ中ＢＧＭ)。［編］加藤みちあき☆ＭＳＸユーザーにはおなじみのＴ＆Ｅだから、なにも説明はいらないだろう。いつもオリジナルで聴いていた曲もアレンジで聴けるし、ＭＳＸユーザーのあなたには当然おすすめ。

〈ポリスター〉〔CD〕X 28 X-10002：2884円／〔CT〕2472円(89.4.25)

キング　「オリジナルビデオアニメ　沙羅曼蛇」〔CD〕K 32X-7108 3200円(88.2.21)。「オリジナル・サウンドトラック　ザナドゥ～ドラゴンスレイヤー」〔CD〕K 32X-7107 3200円(88.2.21)。〔CT〕〔LP〕も発売。「オリジナルビデオアニメ　沙羅曼蛇～瞑想のパオラ」〔CD〕K 30X-7148 3000円(88.12.21)。「オリジナルビデオアニメ　沙羅曼蛇～ゴーファーの野望」〔CD〕K 30X-7159 3000円(89.2.21)。〔CT〕も発売。

139 ディーヴァ [ア]



①ディーヴァⅠ②ヴィリトラの炎③ナーサティア④ドライブⅠ⑤ニルヴァーナの試練⑥アズラの血流⑦ドライビング・アーマーⅠ⑧ナーサティアの玉座Ⅰ⑨ソーマの杯⑩フリート・バトル、ほか。

〈東芝EMI〉〔CD〕CA30-1399：2812円(87.3.3)

140 ミュージック・フロム・ハイドライド 3 [ア][オ]



①ハイドライド3　メイン・テーマ②初期ウィンドウでのテーマ③地上のBGM④街のBGM⑤「ショップ・ウィンドウ」BGM⑥200階の塔のBGM⑦ドラゴンがいる洞窟でのBGM⑧失われた宮殿でのBGM⑨異次元の地上のBGM⑩禁断の洞窟でのBGM⑪最終基地内部のBGM、ほか。全20曲。[編][演]加藤みちあき[演]武井浩之・小田島亮☆加藤氏がはじめてGMの編曲をしたアルバム。氏自身がギターを担当、ユーザー受けしそうな曲をロック風に仕上げている。

〈キング〉〔CD〕K30X-7706：2812円／〔CT〕〔LP〕2348円(88.7.21)

141 ルーンワース全曲集 [オ]



①サリスの滅亡②ルーンワースのテーマ③旅立ち④ザノバ砦⑤神聖サイア王国⑥ウェイデニッツ公国⑦バハマーン神国⑧シャタパーサ連邦⑨ウェーデル山脈⑩おーたま⑪祈り⑫もったいない⑬5時から男のために⑭死んでまった⑮「KANA－P」⑯もっとKANA－P⑰URE－P⑱ミリムはオ・ト・ナ⑲うわろば、ほか全35曲。☆サウンドボードⅡ使用と収録時間70分が最大のウリ。やっぱりゲームを実際に楽しんだ人が聴かないと、それほど楽しめないだろう。

〈ポリスター〉〔CD〕PSCX-1003：2472円／〔CT〕2163円(90.2.25)

テクモ

ファミコンの「マイティ・ボン・ジャック」にずいぶん楽しませてもらいました。「スターフォース」もおもしろかったなぁ。アーケードでは「忍者龍剣伝」が話題になったようで、アレンジにも力が入っています。

142 テクモ・ゲーム・ミュージック [ア][オ]



①マイティボンジャク②ピンボール・アクション③ボン・ジャック④ソロモンの鍵⑤センジョウ⑥スーパー・スター・フォース⑦グリダイアン・ファイト⑧ガズラー⑨アルゴスの戦士⑩スイマー⑪ワールド・カップ⑫スター・フォース⑬マイティ・ボンジャク。全13曲☆ファミコンゲームであるところの⑥のゲームの発売前から曲を聞かせてしまうというウリのテクモ音楽集。が、いかんせんそれ以外が渋すぎる。メジャーな作品は⑫ぐらいだし。

〈アルファ〉〔CD〕28XA-95：2637円／〔CT〕〔LP〕2064円(86.9.25)

143 忍者龍剣伝　－G.S.M.テクモ1－ [ア][オ]



①甦る龍剣伝説②忍者龍剣伝(ファミリーコンピュータ・バージョン)②忍者龍剣伝(アーケード・バージョン)。[編]松前公高☆ふつうは3重和音までしかだせないファミコンだが、2台使えば6重和音が作れる(かんたんに説明するとだけど)。この、ファミコン(オリジナル)の音源だけを使ってアレンジする手法を、(サイトロンでは)グレードアップ・バージョンという。ほかシンセアレンジもあり。とにかくこれは聴かなきゃソン！ ★★★

〈ポニー〉〔CD〕D28B0013　2627円／〔CT〕2359円(89.2.21)

144 忍者龍剣伝Ⅱ　暗黒の邪神剣 [ア]



①INSPIRATED FRIEND'S FIELDS―フィメール・ボーカル・バージョン②まえぶれ③MIDNIGHT　RUNNER④鬼火⑤CULTURE END⑥NEXT GATE⑦SQUEEZER⑧FIRE STONE⑨SHOOTIN' STAR―In Your Eyes―⑩FRIEND'S FIELDS。全10曲。[演]オービッツ・プロジェクト☆この作品も、1曲ボーカル、ほか全部アレンジのパターンになっている。

〈メルダック〉〔CD〕MECG-28004：2800円／〔CT〕2800円(90.4.21)

東亜プラン

元はタイトーの下請け会社。いまだに、筐体などもタイトーのものを使用しているので、知らない人も多い。TATUJINを作ったというのは有名な話。タイトーの項目でTATUJINのCDがなかったのはこういう訳があったのさ。

145 鮫！鮫！鮫！／東亜プラン [オ][S]



①コイン～ファイヤーシャーク②イン・ザ・ブルースカイ③ギブ・ミー・ユア・ハート④バイス・イン・トウキョウ⑤サドネス・イン・ユア・アイズ⑥フロム・ザ・サン・トゥ・ミー⑦イン・ザ・ブルースカイ⑧ステージ6～10メドレー⑨ロング・ハピネス⑩グリーム⑪仄かな期待と限りない努力⑫ラストチャンス⑬～⑩SEコレクション。☆シューティングのGMは、やはりテンポが重要。ところが1ステージの曲はなんと転拍子をしている。でも、これがなかなかなのだ。

〈ポニー〉〔CD〕PCCB-00007：1500円(89.10.21)

146 ゼロウィング／東亜プラン [オ][S]



①コイン～オープン・ユア・アイズ②ニュー・デイ・フォー・ミー③バビロニアン・ナイト④ユー・ゲット⑤オールド・センス⑥ニュー・セイ⑦ゲーム・セット⑧ゴー・トゥ・ヒズ・レスト⑨ダラード⑩セイム・ワン⑪ヒット・マン⑫エブリボディ・ノウズ⑬～㉛SEコレクション。[曲]上村建也・富沢敏明・弓削雅稔☆ライナーに作曲者みずから、「我が社のコンポーザー(作曲者)はワンパターンで同じ曲しか書けない」といっている。う～ん……。

〈ポニー〉〔CD〕PCCB-00001：1500円(89. 9.21)

147 東亜プラン・ゲーム・ミュージック・シーン1　～TATSUJIN～ [オ]



『ワードナの森』①火の山②工場跡③森の中④城の中⑤地下へ⑥小人⑦のどか⑧キング⑨ショップ／『ダッシュ野郎』⑩マコサ⑪サウス・ウインド⑫ディクシー・ライン⑬サンド・ストーム⑭デン⑮ブラック・ティ⑯セカンド・ライン⑰サン・セット、ほか『タツジン』『ヘルファイヤー』を含む全38曲。[曲]太田理・弓削雅稔・上村建也☆東亜プランのゲームは難しいからね、この収録曲もイヤというほど聞いていて、思い出深い人が多いんじゃないかな。

〈ポリスター〉〔CD〕H24X-10005：2472円／〔CT〕2163円(89.6.25)

ナムコ

最初のGMは細野晴臣プロデュースによるナムコのベスト盤だった。以来、ビクター音楽産業からビデオゲームグラフィティーなどのタイトルが発売されている。ナムコのCDを聴いているだけで、GMの歴史が見えてくる。

148 ウイニングラン　－G.S.M.ナムコ2－ [ア][オ]



①ウイニングラン②スプラッターハウス③～⑩メタルホーク⑪～⑭ウイニングラン⑮～㉒スプラッターハウス。[曲]川田宏行・田島勝郎・川元義徳・野口和雄・堀江慎治[編]国本佳宏☆GMを語る上で、やっぱりナムコは欠かせない。元気なウイニングランと、どこかもの悲しげなスプラッターハウスのアレンジ2曲収録。

〈ポニー〉〔CD〕D24B1003：2500円／〔CT〕2500円(89.7.21)

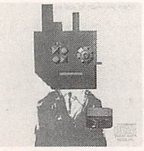
149 貝獣物語 [オ]



⑬ほこらのおばば⑭ほこら⑮酒場⑯原住民部落⑰フォーメーション(悪魔の罠)⑱廃墟⑲海＆河＆水路⑳浮遊城の中㉑天女㉒ダンジョン移動中㉓ファットバジャーと会話中㉔エンディング、ほか27曲。全51曲。[曲]六土開正[編]大森俊之[演]プロジェクトC

〈キティ〉〔CD〕H30K20136：2812円／〔CT〕2359円(88.12.21)

150 ザ・ベスト・オブ・ビデオ・ゲーム・ミュージック [ア][オ]



①ゼビウス②ボスコニアン③パックマン④フォゾン⑤マッピー⑥リブル・ラブル⑦ポール・ポジション⑧ニュー・ラリーX⑨ディグダグ⑩ギャラガ⑪ファンファーレ・フロム・ポール・ポジションⅡ⑫グロブダー⑬ディグダグⅡ⑭ドラゴンバスター⑮メトロクロス(パートⅠ)⑯ギャプラス⑰ドルアーガの塔。全17曲。☆前2作がCDで発売されなかったので、オリジナルを中心に選曲したCD版。このへんまでGMといえばナムコしかなかった。

〈アルファ〉〔CD〕32XA-66：3008円(86.4.25)

151 ダートフォックス／ナムコ [ア][オ][S]



①ランニング・アップ！②コイン～エントリー③ランニング・アップ！(ソロⅠ)④ソロ・ランキング⑤ランニング・アップ！(ソロⅡ)⑥トップ・フォックス⑦ランニング・アップ！(メガミックスバーョション)。☆見ての通り、曲は「ランニング・アップ」ばかり。作曲者がこの曲のイメージしか湧かなかったそうな。スランプではないそうだが、それならそれで、もう少し曲数がほしい気がする。

〈ポニー〉〔CD〕PCCB-00013：1500円(89.11.21)

152 ドラゴンスピリット～エモーショナル・サウンド・オブ・ナムコット～ [オ]



『ドラゴンスピリット』①オープニング～出発、ほか。全15曲。『ドラゴンスピリット　SE　コレクション』①マイキャラやられ音、ほか。全21曲。『妖怪道中記』①ポーズ音、ほか。全8曲。『ギャラガ'88』①アトラクト、ほか。全13曲。『妖怪道中記　SE　コレクション』①ゲーム・オーバー、ほか。全17曲。『ギャラガ'88　SE　コレクション』①ポーズ音、ほか。全21曲。『ドラゴンスピリット(SE入り)』①AREA2、ほか。全3曲。

〈アポロン〉〔CD〕BY30-5208：2812円／〔CT〕2064円(89.2.5)

153 ナムコ ゲームサウンドエクスプレスVol.1 [オ][S]



『ワルキューレの伝説』①プロローグ②メインテーマ③ブラック・ドラゴン④ズール⑤地下のテーマ⑥城のテーマ⑦舞踏会⑧エレキマン王⑨暗闇のテーマ⑩マーベルランドのテーマ⑪オーロラのカーテン⑫カムーズ⑬エピローグⅠ⑭エピローグⅡ⑮メインテーマ(リプライズ)／「SE特集」⑯ワルキューレ⑰サンドラ⑱ワルキューレ＆サンドラ⑲そのほか。[曲]川田宏幸

〈ビクター〉〔CD〕VDR-14001：1400円／〔CT〕1200円(89.9.21)

ファンハウス　「高橋名人の冒険島」〔CT〕10FA-8001 937円(86.9.20)。〔EP〕も発売。「Bugってハニー　愛はメリーゴーランド」〔CT〕10FC-8002 937円(86.10.22)。〔EP〕も発売。「Bugってハニー」〔CT〕23FC-8501 2307円(86.12.25)。〔LP〕も発売。「パルテナの鏡／メトロイド」〔CT〕10FC-8501 2079円(87.2.25)。〔EP〕も発売。ポリスター　「ガデュリン外伝　生命の泉」〔CD〕PSTX-1002 2163円(90.2.25)。〔CT〕も発売。

⑭ ナムコ ゲームサウンドエクスプレスVol.2 [オ][S]



『バーニングフォース』①テイキング・オフ②ベイヤード③サリヌカ・サンズ④エアロ・スペース⑤ボスII⑥ボーナス・ステージ⑦グラス・ランド⑧アナザー・ワールドI⑨アナザー・ワールドII⑩ボスI⑪コンティーニュ⑫ルナー・スペースポート⑬グラジュエーション⑭クロージング・テーマ⑮ウィナーズ⑯サウンド・エフェクツ。[曲]川元義徳

〈ビクター〉〔CD〕VICL-15001：1500円／〔CT〕1300円(90.2.7)

⑮ ナムコ・ゲーム・ミュージックVol.1 [オ]



①ザ・リターン・オブ・イシター②サンダー・セプター③ホッピング・マッピー④ローリング・サンダー。『源平討魔伝』⑤テーマ～クレジット～扉オープン～小モード⑥マップモードジングル～大モード⑦平面モード⑧義経⑨びわ法師⑩弁慶～ボーナスステージオ⑪頼朝～完全クリア～ゲームオーバー⑫だじゃれの国～テーマ。全12曲☆ビクターに浮気してたナムコが久々にアルファに登場。

〈アルファ〉〔CD〕28XA-170：2637円／〔CT〕〔LP〕2064円(87.7.25)

⑯ ナムコ・ゲーム・ミュージックVol.2 [ア][オ]



『妖怪道中記』①ゲーム②鬼ヶ島～BGM～鬼～ラウンド・クリア③龍宮城～マンボ龍宮～玉手箱④BGM～巫女モドキ～BGM⑤ゲームスタート～お葬式～三途の川～閻魔大王⑥天界～極楽⑦BGM～エンディング～スタッフ・ロール⑧スカイキッド⑨バラデューク⑩ワンダーモモ⑪モトス⑫スカイキッド・デラックス。全12曲。☆PCエンジン版の妖怪道中記はガンガン安売りされているが、音楽は軽快な和風ポップでなかなか、だから中古屋で500円なら買いだ。

〈アルファ〉〔CD〕28XA-171：2637円／〔CT〕〔LP〕2064円(87.8.25)

⑰ ナムコット ゲームア・ラ・モード [オ]



①ワルキューレの冒険②マッピー③ワープマン④スペースファンタジー(ギャラクシアンVSギャラガ、スターラスター)⑤ゼビウス⑥バトルシティ⑧ヒットゲームスクランブル(パックマン～ディグダグ～スカイキッド)⑨リブルラブル

〈ビクター〉〔CD〕VDR-1285：3008円／〔CT〕2637円(86.9.21)

⑱ ナムコット ゲーム ア・ラ・モードVol.2 [ア][オ][ボ]



①ファミリースタジアム②ファミリージョッキー③ファミリーサーキット④ナムコクラシック⑤ファミリーボクシング⑥ファミリーテニス⑦ファミリースタジアム⑧恋のダークホース(ファミリージョッキー)⑨ファミリーサーキット⑩ダンシング・ブービー(ナムコクラシック)⑪ファミリーボクシング⑫アドバンテージ・ラブ(ファミリーテニス)。[編]米光亮[詩]弓達公雄[歌]飯田久彦・金沢明子・貴家堂子

〈ビクター〉〔CD〕VDR-5243:2812円／〔CT〕2359円2348円(88.8.21)

⑲ ナムコ ベストヒットパレード! [ボ]



①素敵なオーダイン②ベラボーマン③ちょっとマッピーな男の子④アドバンテージ・ラブ(ファミリーテニス)⑤花のチャイクエ音頭(チャイルズクエスト)⑥恋のダークホース(ファミリージョッキー)⑦かっとびラリーX!(ニューラリーX)⑧レベルアップ!ときめいて(チャイルズクエスト)、ほか『ナムコクラシック』『ディグダグ』『リブルラブル』『ワンダーモモ』を含む全12曲。[編]小野沢篤・米光亮・根岸貴幸[詩]弓達公雄ほか[歌]金沢明子ほか

〈ビクター〉〔CD〕VDHY-25023：2500円／〔CT〕2500円(89.11.21)

⑳ ビデオゲームグラフィティー [ア][オ][ボ]



①モトス②スカイキッド③バラデューク④スターラスター⑤源平討魔伝⑥かっとびラリーX!(ニュー・ラリーX)⑦ちょっとマッピー男の子(マッピー)⑧恋のディグダグ(ディグダグ)⑨目蒲線の女－リブルとラブルのお話－(リブルラブル)。[曲]中潟憲雄・小沢純子・慶野由利子・川田宏行・大野木宣幸[編]米光亮[詩]中沢淳・弓達公雄[歌]円快注・ツベルクリン・まさごろ・日吉ミミ[演]ジー・ファイブ

〈ビクター〉〔CD〕VDR-1165：3008円／〔CT〕2637円(86.3.21)

(161) ビデオゲームグラフィティーVol.2 [ア][オ][ボ]



①ドラゴンスピリット(オープニング～出発～エリア1→9～ボスA→B～ラストシーン～ネーム1, 2～おまけ)②トイポップ③ブラザー(ザ・デザート・オン・ザ・ホライズン～パステル・シーレーン～ジャスト・ストラック・トゥ・ヌーン～フラッド・タイド・パート1～フラッド・タイド・パート2～サンスポット・パレード)④ワンダー・モモ⑤サンダー・セプター⑥妖怪道中記。[編]米光亮[詩]弓達公雄[歌]TAKA&まさごろ

〈ビクター〉〔CD〕VDR-5222:2812円／〔CT〕2359円(87.10.21)

(162) ビデオゲームグラフィティーVol.3 [オ]



①アサルト②ギャラガ'88③爆突機銃艇④ワールドスタジアム⑤ローリングサンダー⑥トイポップ。[曲]野口和雄・大久保高領・戸室仁人・・慶野由利子・小沢純子[曲][編]細江慎治・川田宏行・中潟憲雄・小沢純子[編]米光亮

〈ビクター〉〔CD〕VDR-5278:2812円／〔CT〕2359円(88.12.16)

(163) ビデオゲームグラフィティーVol.4 [ア][オ][ボ][ド]



①ドラマ．1②ベラボーマン③ドラマ．2④ベラボーマン⑤ドラマ．3⑥パックマニア⑦ファイナルラップ⑧クエスター⑨ドラゴンスピリット。[編]米光亮[詩]源平プロジェクト[歌][声]梅津秀行☆コミカル・アクション・アーケードの『超絶倫人 ベラボーマン』をメインとしたアルバム。ゲームと同じ声優さんを招いて、なんだか全然訳がわからないけど楽しいドラマと、その声優さんの歌う主題歌などによって構成している。楽しくまとまった最高の逸品! ★★★

〈ビクター〉〔CD〕VDR-5282：2812円／〔CT〕2359円(89.3.8)

(164) ビデオゲームグラフィティーVol.5 [ア][オ]



『オーダイン』①コイン～ゲームスタート②ラウンド1～ボス1③ラウンド2～ボス2④ラウンド3～ドリーム～ボス3⑤ラウンド4～ショップ～ボス4⑥ラウンド5～ボス5⑦ラウンド6(ゲーム)～ゲームオーバー・シーケンス⑧ボス6～ラウンドクリア⑨ラウンド7～ボス7、ほか『メルヘンメイズ』『ギャラガ'88』『ロンパーズ』を含む全23曲。[編]根岸貴幸 ☆アレンジはギャラガとロンパーズ。これぞナムコサウンドという2つをポップにアレンジ。

〈ビクター〉〔CD〕VDR-5300：2812円／〔CT〕2359円(89.8.21)

(165) ビデオゲームグラフィティーVol.6 [ア][オ]



『フェリオス』①ディロスの丘～ラドーン～デススケル②神殿～邪神との闘い～邪神の死③アルテミスの涙④死の洞窟⑤邪獣デュポン⑥ペルボレオスの空⑦炎の怪物⑧デュポンへの挑戦⑨魂の彷徨⑩地獄の番犬⑪光の剣フェリオス⑫デュポンの神殿～デュポンの最期⑬アルテミスの微笑⑭アルテミスの願い～勇者の碑、ほか『フェイス オフ』『ロンパーズ』『メルヘンメイズ』『ワルキューレの伝説』を含む全28曲。[曲][編]川元義徳・高柳佳恵・野口和雄[編]小野沢篤・西脇辰弥

〈ビクター〉〔CD〕VDR-5301：2812円／〔CT〕2359円(89.10.4)

(166) マーベルランド／ナムコ [ア][オ]



①アスレチックランド②クレジット音③アスレチック面④ラウンドクリア⑤ジェットコースター面⑥地下迷宮面⑦ボス面(綱引き)⑧ワールドクリア⑨パレード面⑩ボス面(ポカスカジャンケン)⑪モウルのテーマ⑫モウルクリア～ラウンドクリア、ほか。全17曲。[曲]石井悦夫[編]高西圭☆一度、担当氏に「カントリー風アレンジなんかどうですか?」と提言したことがあった。それでかどうかは分からないが、カントリー風アレンジだ。でも、**ブルーグラスのほうがよかったなぁ。**

〈ポニー〉〔CD〕PCCB-00026：1500円(90. 5.21)

(167) 未来忍者 －G.S.M.ナムコ1－ [オ]ほか



「オリジナルサウンドトラック」①イントロダクション～合戦②次郎丸のテーマ③林の中の戦い④空襲～炎上⑤5人衆ののテーマ⑥地下迷宮の戦い⑦雷鳴法師⑧脱出～気門上の別れ⑨未来忍者のテーマ／「ゲームミュージック」⑩白怒火見参⑪危機⑫進展⑬機忍(サイバーウォーリアー)⑭輪廻⑮未来忍者外伝⑯慶雲元年⑰呪文⑱闇⑲迷宮、ほか全25曲。[曲]太田浩一・中潟憲雄・ASTRON石井 ☆同名の、ナムコ制作の映画サントラとゲームBGMのカップリングアルバム。

〈ポニー〉〔CD〕D28B0009 2627円／〔CT〕2359円(88.12.21)

(168) レベルUP!ときめいて～チャイルズクエスト～ [ボ]



①レベルUP! ときめいて～チャイルズクエスト～②花のチャイクエ音頭。[曲]小沢純子・弓達公雄[編]根岸貴幸・米光亮[詩]神田桃・山本伊織・弓達公雄・中沢淳[歌]チャイルズ

☆よってたかって作詩・作曲・編曲したわりには、歌はおせじにもうまくない……。まぁ、こういものはノリだから。わ～い! イェ～イ! きゃーの、わーの!……あー、さわいだ、さわいだ。

〈ビクター〉〔CDS〕VDS-1143：937円／〔CT〕937円(89.6.7)

ナグザット

首斬り館をビッツーにしようかどうか、迷ったのだけど、CDに入っているのがPCエンジン版のアレンジだったので、ここになりました。というわけで、ナグザットはPCエンジンのメーカー。エイリアン・クラッシュが評判がいいみたい。

(169) 逐電屋藤兵衛 秘録 首斬り館 [ア]



①テーマミュージック(藤兵衛のテーマ)②化物出現③バラード④庵の闘い⑤張の笛⑥箱の幻術⑦近づく敵⑧ひょう吉のテーマ⑨吉原⑩エンディングミュージック(瑠璃のテーマ)。[曲]BIT²[編][演]S・TRAD☆MSXユーザーにはおなじみのゲームだが、このアルバムはPCエンジン版をフルアレンジしたもの。設定された時代にふさわしく、アレンジも尺八などを配し、メロディも琴の音のようにしてみたり和楽風になるように気を使っている。

〈コロムビア〉〔CD〕CA-4549：2600円(90.1.21)

(170) デビル・クラッシュ／エイリアン・クラッシュ



①オープニング～テーマ②デビル・ディスコ・クラッシュ③ウィザード④ドラゴン⑤デビル⑥スケルトン⑦ゲーム・オーバー⑧デビル・クラッシュ・シンフォニー⑨ルナー・エクリプス⑩デーモンズ・アンジュレイト⑪デビル・クラッシュ～ヘビーメタル☆この曲を作曲した人は相当、ブリティッシュロックのディープ・パープルに影響を受けていると思われる。⑨はホントに「バーン」にクリソツ。下世話な言葉でいうとパクリに近い。許すけど……わたしが許す必要はないか。

〈徳間ジャパン〉〔CD〕TKCA30097：2500円／〔CT〕2500円(90.6.25)

日本テレネット

少しまえになりますが、ヴァリスIIの麻生優子ちゃんコンテストが編集部でも一時、注目を浴びていました。CDのほうもヴァリスIIのラインアップが充実していますが、X68000版のデスブリンガーの音楽も結構、良かったです。

171 ヴァリスII オ



①SACRED SACRIFICE②光の中の麗子③Virgin Crisis④SACRED SACRIFICE⑤パールモントWink⑥PINCH ZONE⑦Yuko My Love⑧呪いの巡礼⑨ENDRESS BATTLE⑩Pavane⑪VALIA⑫VACANTY、ほか。全30曲。曲編小川忠生・佐藤天平・梶原正裕・地蔵倶楽部演遊音人・地蔵倶楽部☆例の麻生優子ちゃんのナレーションつきの曲や、アイドルノリの曲がかわいい。 ★★★

〈東芝EMI〉〔CD〕CT28-5330：2575円／〔CT〕2266円(89.8.23)

172 テレネット・ゲームミュージック・コレクションVOL.1 オ



『夢幻戦士ヴァリス』①ザ・ファンタズム・ソルジャー②フラッシュ・オブ・スウォード③ロンリー・ソルジャー④デス・ウィスパー⑤ザ・ワイルダーネス⑥ダーク・フォレスト⑦セルラー・ティシュー⑧オージ・バトル⑨デス・ゾーン⑩オーバー・ザ・レインボウ⑪ザ・ソルジャー・イズ・ボーン⑫エンター・ログレス⑬サドベス…レイコ⑭レクイエム⑮ミス・ブルーに微笑みを、ほか『神羅万像』『ファイナルゾーン』『女神転生』を含む全47曲収録。曲

〈キング〉〔CD〕K30X-7707：2812円／〔CT〕〔LP〕2348円(88. 8.21)

173 テレネット・セレクション アオ



『XZRII』(10曲)／『ヴァリスII(PCエンジン版)』(2曲)／『デスブリンガー』(5曲)／『ヴァリスII(パソコン版)』(2曲)／『アルバトロス2』(2曲)／『めいず君』(1曲)／『スーパーアルバトロス』(1曲)／『サイバーシティ』(2曲)／『レッドアラート』(1曲)『コズミックファンタジー』(1曲)。曲編小川史生・地蔵倶楽部・井上久夫・佐藤天平演遊音人・地蔵倶楽部

〈東芝EMI〉〔CD〕TOCT-5617：2530円／〔CT〕2250円(89.12.13)

174 マイシュガーベイビー～アルバトロス2～／麻生優子 ボ



①マイシュガーベイビー(アルバトロス2のテーマ)②悲しみのWhite Day(ヴァリスII挿入歌)曲編小川史生詩miss花の種歌麻生優子

〈東芝EMI〉〔CDS〕TODT-2458：930円(89.12.13)

日本ファルコム

ファルコムといえば、イース、ソーサリアンシリーズという2大ゲームがあるので、知らない人はいないでしょう。キングにはファルコムレーベルまであるくらいですからねぇ。個人的にはザナドゥのGMなんかも好きなんですけど。

175 イースIII J.D.K.スペシャル アオ



①ダンシング・オン・ザ・ロード②予感＝スティクス＝③貿易の街 レドモンド④静かな刻⑤ウェルカム!!⑥冒険への序曲⑦翼を持った少年⑧ビー・ケアフル⑨漆黒の魔獣⑩イルバーンズの遺跡⑪灼熱の死闘⑫暗黒の罠⑬死神の電撃⑭いっときの夢⑮厳格なる闘志⑯哀愁のトワイライト⑰バレスタイン城⑱慈愛の祈り⑲光りの鍵⑳時の封印、ほか全36曲。曲編演J.D.K.☆J.D.K.の魅力というものがはっきりと分かるのは、今のところこのアルバムだけではなかろうか。

〈キング〉〔CD〕KICA-1002：2800円／〔CT〕2500円〕(90.3.21)

176 ALL OVER XANADU ア



①Biginning XANADU②The Resurrection of Dragon③Feel at Ease④A Calm Tone of Voice⑤Scenario II Ending Theme⑥Postlude⑦From Mapleford⑧To Altel⑨Around Nuldour⑩Monster Collector⑪Dragon Srayer☆ロックバンドとオーケストラのジョイントが生み出す不思議な音楽。 ★★★

〈アポロン〉〔CD〕BY30-5170：2812円／〔CT〕〔LP〕2359円(87.7.5)

177 交響曲 イース ア



①第一楽章(タイトル～草原～神殿I)②第二楽章(神殿II～廃坑～エンディング)③第三楽章(ランスの村～サルモンの神殿)④第四楽章(タイトル～神殿の地下水路～リリア～ノルディアの氷壁)。曲日本ファルコム編羽田健太郎演キング・シンフォニック・オーケストラ☆普段、小・中学生はオーケストラ・サウンドというものにふれる機会が少ないと思う。聞いた話によると最近、GMの交響曲アレンジからクラシックに目覚めるロー・ティーンが増えているそうである。

〈キング〉〔CD〕K32X-7710：3008円／〔CT〕〔LP〕2637円(88.11. 5)

178 交響曲 ソーサリアン ア



①第一楽章(オープニング～町「ペンタウァII」～盗賊たちの塔「塔」)②第二楽章(城「ここで逢えるね」～盗賊たちの塔「地底」～暗き沼の魔法使い「暗き沼」)③第三楽章(呪われたクイーンマリー号「船内」～メデューサの首「村」)④第四楽章(氷の洞窟「洞窟I」～メデューサの首「森」～キング・ドラゴン～エンディングI)。曲日本ファルコム編羽田健太郎演キング・シンフォニック・オーケストラ☆シンフォニック・アレンジといえば、このハネケンさん。

〈キング〉〔CD〕276A-7707：2843円／〔CT〕2369円(89. 7. 5)

179 サウンド・ファンタジー ロマンシア アオボ



①オープニング・ゲート②ソング・オブ・ロマンシア③ソング・オブ・アゾルバ～天上のワルツ④迷路～城から城へ⑤エンディング・テーマ⑥オープニング・ゲート～夢旅人～⑦ソング・オブ・ロマンシア～微風のロマンシア～⑧ロマンシア・ゲーム・オリジナル・サウンド・メドレー☆メロディメイクの素晴らしさを誇っていた、古き良きファルコム・サウンドがここにはある。古代祐三氏も参加している。

〈アポロン〉〔CD〕BY30-5176：2812円／〔CT〕〔LP〕2359円(87.11.21)

180 ザ・ボーカル・フロム・イース アボ



①リリア(イースII リリア)②イン・アドベンチャー・ワールド(イースII エンディング)③リリア～イングリッシュ・バージョン～(イースII リリア)④イン・アドベンチャー・ワールド～インストゥルメンタル～(イースII エンディング)。曲J.D.K.(日本ファルコム)編兼崎純一詩J.D.K.歌新居昭乃・PIC☆新居昭乃さんの声がとてもキレイでいい。ところで彼女、光栄の作品でも歌っているんだよね。GM専門の歌い手さんだったりして。

〈キング〉〔CD〕150A-7710：1545円／〔CT〕1133円(89. 8.21)

181 サラウンド シアター ソーサリアン～暗黒の魔道士～ アド



①オープニング②～そして旅立ち「ペンタウアII」③全滅の魔法「ダンジョン」④ゲディス登場・暗黒の魔道士「ゲディス」⑤隠し扉発見～オーサー救出「ダンジョン」⑥死闘「ブルードラゴン」⑦太陽の石⑧ゲディス撲滅「サイ・アンド・ティア」～「ゲディス」⑨帰還「ビューティフル・デイ」⑩エンディング。曲J.D.K.編岡田徹・羽田健太郎・難波弘之声玄田哲章(ゴルカス)関俊彦(デュエル)ほか☆起承転結があり、ドラマとしてちゃんと成り立っているのでマル！

〈キング〉〔CD〕150A-7711：1545円／〔CT〕1133円(89.8.21)

182 ソーサリアン スーパー・アレンジ・バージョンII アオ



①ビューティフル・デイ②ザ・チョイス・イズ・ユアーズ③魔性の島④村⑤竪琴⑥村⑦エンディングII⑧ビューティフル・デイ⑨エンディング・テーマ⑩モス・ジャイアント⑪サイ・アンド・ティア⑫ザ・チョイス・イズ・ユアーズ⑬ハッピー！ ハッピー！⑭はじめまして、ほか全27曲。曲日本ファルコム編難波弘之演難波弘之・一噌幸弘(笛)ほか ☆難波氏のアレンジの妙は、メロディにどんな音(楽器)を選択するかにあると思う。ちなみに、今回は②に生の笛を使っている。

〈キング〉〔CD〕K32X-7708：3008円／〔CT〕〔LP〕2637円(88.9.21)

183 ソーサリアン・スーパー・アレンジ・バージョンIII アオ



『戦国ソーサリアン』①雪の五条大橋②忍者屋敷③江戸を斬る／『ピラミッドソーサリアン』④フォレスト・オブ・ラフォウン⑤ガッシュ⑥グライバスリィ・シュレイン／『戦国ソーサリアン』⑦異郷の地⑧阿修羅⑨雪の五条大橋⑩風神 雷神⑪哀愁の天守閣⑫ぬえ⑬忍者屋敷⑭天狗⑮江戸を斬る⑯邪鬼⑰勝利⑱帰還、ほか『ピラミッドソーサリアン』を含む全33曲。曲日本ファルコム編難波弘之・岡田徹演難波弘之ほか。☆②の曲のギターソロがカッコイイったら、イイったら。

〈キング〉〔CD〕K30X-7711：2812円／〔CT〕2348円(89.3.21)

184 ソーサリアン全曲集 オア



①オープニング組曲②オープニング③消えた王様の杖④宿屋⑤失われたタリスマン⑥ルシフェルの水門⑦呪われたオアシス⑧盗賊たちの塔⑨暗き沼の魔法使い⑩ロマンシア⑪ロマンシア⑫暗黒の魔道士⑬呪われたクイーンマリー号⑭天の神々⑮氷の洞窟⑯メデューサの首⑰囚われた魔法使い⑱不老長寿の水⑲キングドラゴン⑳エンディング組曲。曲ファルコム・ミュージック・スタッフ編坂出雅海

〈ポリスター〉〔CD〕H30X-20006：2812円／〔CT〕2348円(88.4.21)

185 ドラゴンスレイヤー伝説～ゲームイメージアルバム～ ア



①グランドプロローグ－勇者たち－(ソーサリアン、ザナドゥシナリオII)②はるかなる桃源郷(ザナドゥ)③ある王子の冒険譚(ロマンシア)④家族の絆(ドラゴンスレイヤーIV)⑤神々の祝福とともに(ソーサリアン)⑥終わりなき冒険の日々(ソーサリアン追加シナリオvol.1)⑦グランド・エピローグ(ソーサリアン)。曲ファルコム・ミュージック・スタッフ声英語ナレーションつき☆この頃のファルコム作品のメロディ・メイクには、特筆すべきものがある。 ★★★

〈ポリスター〉〔CD〕X28X-1011：3008円／〔CT〕2637円(88.11.25)

186 パーフェクトコレクション・イース



7月発売予定。詳細未定。

ファンハウス新譜情報 ●7月20日発売予定。「スーパースターソルジャー(ハドソン：PCエンジン)」〔CD〕1800円。●発売日未定。「珍説モモタロウ伝説ターボ(ハドソン：PCエンジン)」〔VHS〕価格未定。メルダック新譜情報 ●6月21日発売。「熱血高校ドッチボール部サッカー編(テクノスジャパン：ファミコン)」〔CD〕〔CT〕2800円。●6月21日発売。「大戦略／天下統一(システムソフト：PC－98)」〔CD〕〔CT〕2800円。

⑱⑦ パーフェクトコレクション・イースII



8月発売予定。詳細未定。

⑱⑧ パーフェクト・コレクション　ドラゴンスレイヤー　[ア][オ]



●ディスク1……①オープニング②ユーザーディスク作成③ユーティリティ④英雄行進曲⑤街⑥フィールド⑦ダンジョン⑧戦闘⑨ニルギド城⑩城⑪神の声⑫イベントクリア⑬船⑭海賊島⑮ドラゴン⑯エンディング1⑰エンディング2⑱ゲーム・オーバー●ディスク2……※曲数、曲目ともにディスク1と同じ。[曲]日本ファルコム[編]米光亮☆オリジナルディスクと、それよりも収録時間の長いアレンジ・ディスク(約51分)の2枚組で、この価格、この品質は文句なし。

〈キング〉〔CD〕KICA-1003〜4：3800円※2枚組(90.4.5)

⑱⑨ ファルコム・ゲーム・ミュージック



『イース』①フィーナ②ファウンテン・オブ・ラブ〜ファースト・ステップ・トゥワーズ・ウォーズ③パレス・オブ・デストラクションズ〜ビート・オブ・ザ・テラー④タワー・オブ・シャドゥ・オブ・デス〜ザ・ロスト・モーメント・オブ・ザ・ダーク〜ファイナルバトル⑤ザ・モーニング・グロウ〜シー・ユー・アゲインほか。全11曲。『太陽の神殿』『ドラゴンスレイヤーIV』『ロマンシア』『ザナドゥシナリオII』も収録☆イースは古代祐三がファルコムにいたときの作品。

〈アルファ〉〔CD〕28XA-179：2637円／〔CT〕〔LP〕2064円(87.11.10)

⑲⓪ ファルコム・スペシャル・ボックス'89　[ア]



『FUSION』①魔性の島②ブラッディ・リバーほか。全5曲『SYMPHONY』①ソーサリアン・エンディングII②生きている洞窟ほか。全5曲『VOCAL』①いとしのジョセフィーヌ②TCE CHOICE IS YOURSほか。全3曲『PLUS MIX』①SUBTERRANEAN CANAL②ブラッディ・リバーほか。全7曲『DISCO』①生還②ドラゴンスレイヤーIV・エンディング・テーマほか。全15曲。☆当時、6枚組7800円の限定盤のバラ売り。

〈キング〉〔CDS〕K13X-23041〜6：1200円(88.12.5)

⑲① ファルコム・スペシャル・ボックス'90　※4枚組　[ア]



『ボーカル』①夢色の瞳(イースIII・貿易の街レドモンド)②遙かなる時を超えて(ソーサリアン・エンディング)ほか。全5曲『ヘビメタ』①Holy Fighter(戦国ソーサリアン・天狗)②Stranger in The Night(ソーサリアン・メジャーデーモン)ほか。全4曲『ニューエイジ・ミュージック』①雨のウィークエンド(ソーサリアン・竪琴)ほか。全5曲『イース・アニメ・スペシャル・サントラ』全13曲☆ヘビメタがおすすめ。

〈キング〉〔CD〕169A-7717〜20：6963円(89.12.21)

⑲② プラスミックス・バージョン・フロム　イース,イースII,ソーサリアン,スタートレーダー　[ア]



①神殿(イース)②エンディングI(イースII)③呪われたクイーンマリー号「上陸後」(ソーサリアン)④要塞突入(スタートレーダー)⑤スノウ・ブルー。

〈キング〉〔CD〕150A-7712：1545円／〔CT〕1133円(89. 8.21)

⑲③ ミュージック・フロム・イース　[オ]



①フィーナ②ファウンテイン・オブ・ラブ③ザ・ショウニン④ティアズ・オブ・シルフ⑤ファースト・ステップ・トゥワーズ・ウォーズ⑥パレス⑦ホールダーズ・オブ・パワー⑧パレス・オブ・デストラクション⑨ビート・オブ・ザ・テラー⑩タワー・オブ・ザ・シャドー・オブ・デス⑪ザ・ラスト・モーメント・オブ・ザ・ダーク⑫ファイナル・バトル⑬レスト・イン・ピース、ほか全39曲。[曲]日本ファルコム[編]米光亮☆GMの初期をつちかった、忘れることのできない1枚。

〈キング〉〔CD〕K30X-7701：2812円／〔CT〕〔LP〕2348円(87.11.5)

⑲④ ミュージック・フロム・イースII　[ア][オ][ボ][S]



①タイトル②リリア③ランスの村④家I⑤ショップ⑥家II⑦ムーンドリアの廃墟⑧トールの聖域⑨聖域のほこら⑩ラスティーニの洞窟⑪デカキャラ⑫ノルティアの氷壁⑬氷壁の裏側⑭バーンドブレスの溶岩⑮ラミアの村⑯サルモンの神殿⑰神殿の地下水路⑱神殿の鐘撞堂⑲イースの国の中枢⑳中枢の部屋〜そうはいかねえぜ！㉑中枢の部屋〜ハーモニカ、ほか全35曲。[曲][詩]日本ファルコム[編]難波弘之[歌]平野 文☆GMファンなら絶対におさえておくべき1枚。　★★★

〈キング〉〔CD〕K32X7704：3008円／〔CT〕〔LP〕2637円(88. 6.21)

⑲⑤ ミュージック・フロム・イースIII〜ワーダラーズ・フロム・イース　[オ]



①ダンシング・オン・ザ・ロード②予感＝スティクス＝③貿易の街 レドモンド④静かな刻⑤ウェルカム!!⑥冒険への序曲⑦翼を持った少年⑧ビー・ケアフル⑨漆黒の魔獣⑩イルバーンズの遺跡⑪灼熱の死闘⑫暗黒の罠⑬死神の電撃⑭いっときの夢⑮厳格なる闘志⑯哀愁のトワイライト⑰バレスタイン城⑱慈愛の祈り⑲光りの鍵⑳時の封印㉑破滅への鼓動、ほか全29曲。[曲]J.D.K.☆エフェクタがいいのかな？全然オリジナルという感じがしない。ちょっとビックリ。

〈キング〉〔CD〕276A-7715：2843円／〔CT〕230T-3715円(89.10.21)

⑲⑥ ミュージック・フロム　スタートレーダー　[ア][オ]



①出撃②ムーン・スケープ③人工プラント〜ミサイル戦艦ベルセルク④機動衛星ミョルニル⑤スタートレーダー⑥レフィのテーマ⑦伝説⑧出撃⑨エンジェル・ダスト⑩パワー・アップ⑪要塞モルガナ⑫ミスティ・ウェイ⑬レガシア⑭ザ・フェイティズ⑮ヴォクトのテーマ⑯フー・アー・ユー？⑰ボイス、ほか全34曲。[曲]J.D.K.[編]奥 慶一[演]奥 慶一ほか☆アレンジはハードロック調だが、イヤミがなく「ハードロックはちょっと……」という人でもかなり大丈夫だと思う。

〈キング〉〔CD〕276A-7702：2843円／〔CT〕2369円(89. 4.21)

⑲⑦ ミュージック・フロム　ソーサリアン　[オ]



①オープニング②城「ここで逢えるね」③町「ペンタウァI」④町「ペンタウァII」⑤ダンジョン⑥ヒドラ⑦生還⑧トラベラーズ・イン⑨森⑩地下ダンジョン⑪神官デルヒテ⑫サンド・マリボー⑬地下ダンジョン⑭クラーケン⑮ブラディー・リバー⑯砂漠⑰砂の城⑱ルワンとゴールド・ドラゴン⑳地底㉑屋上㉒メジャー・デーモン、ほか全58曲。[曲]日本ファルコム。☆メロディは最高だし、キレイにエフェクタを通してあるのでオリジナルとはいえ、かなりイイ。

〈キング〉〔CD〕K30X-7703：2812円／〔CT〕〔LP〕2348円(88.4.21)

⑲⑧ ワンダラーズ・フロム・イース スーパー・アレンジ・バージョン　[ア][オ]



①ダンシング・オン・ザ・ロード②予感＝スティクス＝③貿易の街 レドモンド④翼を持った少年⑤灼熱の死闘⑥暗黒の罠⑦バレンスタイン城⑧破滅への鼓動⑨最強の敵⑩旅立ちの朝⑪ワンダラーズ・フロム・イース。曲J.D.K.[編]難波弘之・兼崎順一[演]キング シンフォニック・オーケストラほか。☆なんか、難波氏と兼崎氏の独壇場というようなアルバムになっている。ミュージック・フロム〜と対で買うとおもしろいぞ。

〈キング〉〔CD〕27A-7716：2843円／〔CT〕2369円(89.10.21)

日本物産

通称ニチブツと呼ばれています。アーケードにあったクレイジークライマーは1も2もCDに入っています。そうだ、ムーンクレスタというなつかしのゲームもニチブツの作品なんですよね。MSXでは麻雀刺客が7月に発売されるそうです。

⑲⑨ アームドF&クレイジークライマー2／ニチブツ　[ア][オ]



『アームドF』①コイン〜スタート〜インセクト②ボス〜クリア③ボーン④マシーン・シティ⑤サーコーマ⑥ディファレント・キング⑦ファイナル・スター⑧エグザス〜ファイナル・ボス⑨スター・シップ〜アース・アンド・ピース⑩ゲームオーバー〜フレンドシップ／『クレイジークライマー2』⑪コイン〜スタート〜サンバ・デ・ラム⑫ゴリラ、ほか全20曲。[曲]吉田健志・藤原悟☆ラテン調のクレイジークライマーは、ぜひ今度アレンジでお目にかかりたい。

〈ポニー〉〔CD〕PCCB-00020：1500円(90. 2.21)

⑳⓪ ゲームサウンド ニチブツ　―G.S.M.ニチブツ1―　[オ]



①ムーンクレスタ②クレイジークライマー③マグマックス④テラクレスタ⑤宇宙刑事ギャリバン⑥マイティガイ⑦聖戦士アマテラス⑧UFOロボ・ダンガー⑨妖魔忍法帖⑩ブービーキッズ⑪超時迷宮レジオン⑫テラフォース⑬制覇。[曲]スラッシュ・アスタリスク・山田良一・吉田健志・吉田昇ほか☆①〜③まではプレイ・バージョン。おかげで、より鮮明に記憶によみがえってきて、懐かしさにグゥの音も出ない。

〈ポニー〉〔CD〕D28B0004 2627円／〔CT〕2359円〔LP〕2071円(88.9.21)

任天堂

ファミコンの任天堂のCDはスーパーマリオブラザーズ関係がほとんど、人気のほどがうかがい知れる。ファミコン・ベストというようなものも、いくつか発売されているが、このなかにはかならずスーマリのGMが入っている。

⑳① ゲームボーイ・グラフィティ(任天堂編)　[ア][オ]



①テトリス②スーパーマリオランド③ソーラーストライカー④ゴルフ⑤ベースボール⑥アレイウェイ⑦役満／「オリジナルBGMメドレー」⑧テトリス⑨スーパーマリオランド⑩ソーラーストライカー⑪ゴルフ⑫ベースボール⑬アレイウェイ⑭役満。[曲]任天堂[編]山中紀昌[演]マリオフリークスオーケストラ

〈コロムビア〉〔CD〕COCA-6327：2600円／〔CT〕2300円(90. 5.21)

⑳② ゲームボーイ　スーパーマリオランド　[ア]



①マリオ・アドベンチャーズI(メインBGM#1)②マリオ・アドベンチャーズII(メインBGM#2)③アンダーグラウンド(地下BGM)④シューティング(シューティング面BGM)⑤チャイニーズ(中国風面BGM)⑥ムテキ(不死身BGM)⑦ファイト(敵前〜不死身BGM)⑧オゥ！ デイジー(デイジー姫テーマ)、ほか全10曲。[曲]任天堂[編]藤原いくろう[演]マリオフリークスオーケストラ☆基本的にはシンセアレンジ。ときおりからむギターが良い。

〈コロムビア〉〔CD〕CA-3838：2627円／〔CT〕2359円(89.9.1)

廃盤情報①　〈キング〉「スーパーマリオブラザーズ―マリオ・シンドロームー」〔12インチシングル〕〔CT〕(86.5.21)☆定価1300円でアレンジ2曲、中古屋で300円以下なら買い。「ゼルダの伝説／謎の村雨城」〔12インチシングル〕〔CT〕(86.8.21)☆同じく定価1300円。手に入れるなら300円以下で。「ミラクルロピット〜2100年の大冒険」〔CD〕〔CT〕(86.8.21)☆定価2200円。キング自らが発売した、ファミコンゲームのBGM。CDなら500円以下なら買い。

203 ゲームボーイ・ミュージック　—G.S.M.任天堂 2 —　ア



『スーパーマリオランド』①メイン地下BGM②地下BGM③シューティングステージBGM④チャイ王国のテーマ⑤エンディングメドレー／⑥ゴルフ／『テトリス』⑦タイプA⑧タイプB⑨タイプC⑩タイプD／『ソーラーストライカー』⑪追跡～大暗黒星トリノ～⑫戦闘～トリノント軍～⑬帰還～マザー・アテナ～。編高西圭☆同じ曲中に、ときどきオリジナル音が顔をのぞかせるという新手法がどことなくかわいらしく、アレンジをさらにもり立てている。

〈ポニー〉〔CD〕PCCB-00023：2500円／〔CT〕2500円(89. 3.21)

204 ゲームミュージック　組曲 遊遊記　ア



①序章～メインテーマ～②天蓬元帥猪八戒③GO　GO！天竺④紅孩児KID⑤愛しのカチューシャ⑥南国で牛丼を⑦蓬莢サスペンス⑧火焔山⑨牛魔王⑩ゴクウの旅立ち⑪終章～エンディング～⑫オリジナルBGMメドレー。曲任天堂編藤原いくろう演マリオフリークスオーケストラ☆中国が舞台のゲームといえば、アレンジもおのずと中国風になってくる。ただ、このアルバムはそれ一辺倒ではないので飽きがこなく、聴きやすい。

〈コロムビア〉〔CD〕CA-4634：2600円／〔CT〕2300円(90.3.1)

205 ゲームミュージック スーパーマリオブラザーズ 1・2・3　ア S



①スーパーマリオブラザーズ3—ノンストップ・スペシャル・ダンス・バージョン—②スーパーマリオブラザーズ1，2—ノンストップ・ダンシング・エディション—③マリオ・オリジナル・サウンドエフェクト・ライブラリー。曲任天堂編藤原いくろう演マリオフリークスオーケストラ☆ギターをメロディにすえていて、曲全体が流れるようなダンシングサウンドに仕上がっている。ギターとシンセのからみも心地良い。

〈コロムビア〉〔CD〕CA-3393：3008円／〔CT〕2637円(89.5.1)

206 SUPER MARIO BROS. SPECIAL　ア ポ ド



①DJパート1②心はひとつブラザーズ③風が教えてくれる④DJパート2⑤クッパ大王地獄橋⑥DJパート3⑦水の中からの便り⑧迷宮の中の光⑨DJパート4⑩1upキノコ　Run Away！⑪夢の中で見つけて⑫DJパート5⑬人生いろいろゲームボ⑭DJパート6⑮地上に降りた星座宮⑯キノコの国のカーニバル⑰DJパート7。全17曲☆ポンキッキのりの歌とDJ。低年令向け。

〈メルダック〉〔CD〕MECG-28003：2800円／〔CT〕2800円(90.4.21)

207 スーパーマリオブラザーズ 3　—G.S.M.任天堂 1 —　ア オ



①スーパーマリオブラザーズ3(アスレチック・アレンジバージョン)②ア・デイ・オブ・マリオ(SEエディットバージョン)③地下のメロディー(SEエディットバージョン)④スーパーマリオブラザーズ3(メドレー・アレンジバージョン)⑤スーパーマリオブラザーズ3。☆メドレー・アレンジの曲が、地下のメロディーのリズムにほかのステージのメロディを肉づけするという手法で、なかなかおもしろかった。

〈ポニー〉〔CD〕D28B0005 2359円／〔CT〕2071円〔LP〕1885円(88.10.21)

208 SUPER MARIO BROS.3　ア



①メイズ1②アドベンチャー③メイズ2④ウォーターフロント⑤アンダーグラウンド⑥ボス⑦アスレチック⑧ザ・ラップ⑨サンキューマリオ⑩スーパーマリオブラザーズ3、全10曲。

★★★

〈東芝EMI〉〔CD〕CT32-5329：3008円／〔CT〕2637円(88.12.16)

209 TOY MUSIC／アキハバラ・エレクトリック・サーカス　ア



①ディスクシステムのテーマ②謎の村雨城③ファミコン探偵倶楽部・消えた後継者④スーパーマリオブラザーズ⑤パルテナの鏡⑥新・鬼ケ島⑦ファミコングランプリF1レース～3Dホットラリー⑧メトロイド⑨ゼルダの伝説、ほか。

★★★

〈東芝EMI〉〔CD〕CT32-5299：3008円／〔CT〕2637円(88.9.15)

210 ファイアーエムブレム　—G.S.M.任天堂 3 —　ア オ



①遙かなるアリティア②マルスの決意③戦線布告!!④反撃!!⑤決死の突撃⑥解放～ウイニング・マーチ(歓喜)⑦選ばれし者たち⑧恐怖のしもべたち⑨メディウス(猛り狂うドラゴン)⑩英雄ロードマルス⑪人々の祈り⑫エンディング・オムニバス編(オリジナル・バージョン)。編MAX ALEX・高西圭

〈ポニー〉〔CD〕PCCB-00029：2500円／〔CT〕2500円(90. 5.21)

211 ファミコン・グラフィティー 任天堂カートリッジ編　ア



①『ドンキーコング～ドンキーコングJR～ドンキーコング3』②『ワイルドガンマン～ダックハント～ホーガンズアレイ』③『マリオブラザーズ～スーパーマリオブラザーズ～スーパーマリオブラザーズ3』④『デビルワールド～アーバンチャンピオン～クルクルランド～アイスクライマー』⑤バルーンファイト⑥レッキングクルー⑦ロボット～ブロック～⑧ロボット～ジャイロ～⑨ファミコンウォーズ。曲任天堂編演S・TRAD☆20歳前後の人が懐かしがりそうな曲ばかり。

〈コロムビア〉〔CD〕CA-4473：2600円／〔CT〕2300円(90.1.1)

212 ファミコン・グラフィティー 任天堂ディスクカード編　ア



①ハロー・ディスク・ワールド！②ゼルダの伝説③謎の村雨城④スーパーマリオブラザーズ2⑤メトロイド⑥パルテナの鏡⑦リンクの冒険⑧新・鬼ケ島⑨ファミコン探偵倶楽部～消えた後継者～⑩ファミコン探偵倶楽部～うしろに立つ少女。曲任天堂編亀田誠治演マリオフリークスオーケストラ☆ディスクを起動したときのあの曲が、アレンジを受けてさらにぎょうぎょうしくなって入っている。ゼルダが死ぬほど懐かしかった。

〈コロムビア〉〔CD〕CA-4474：2600円／〔CT〕2300円(90.1.1)

213 ファミコン・ミュージック　ア オ



①スーパーマリオブラザーズ②バルーンファイト③バルーントリップ④ドンキーコング⑤ベースボール～サッカー～ゴルフ～テニス⑥レッキングクルー⑦スーパーマリオブラザーズ⑧ドンキーコングジュニア⑨エキサイトバイク⑩マリオブラザーズ⑪ゼルダの伝説。全11曲☆⑥はゲーム中では途中で終わってしまうボーナスステージの曲が最後まで聞ける。RPG初のCD化が⑪。いつでもエンディングの曲を聞いて感動を思い出せるという効用も生まれた。

〈アルファ〉〔CD〕28XA-69：2637円／〔CT〕〔LP〕2064円(86.5.25)

214 ファミコン・ミュージックVol.2　ア オ



①新鬼ヶ島前編／イントロ～第一章～第二章～第三章～第四章～スタッフロール②バレーボール③メトロイド④ゴルフJAPANコース⑤パルテナの鏡⑥ドキドキパニック⑦リンクの冒険⑧謎の村雨城⑨ゴルフUSコース⑩新鬼ヶ島後編／第五章～第六章～第七章～第八章～第九章～スタッフロール。全10曲☆ファミコンディスク絶好調のころの任天堂ミュージック。ディスクシステムはFM音源のような素晴らしい(ファミコンにしては)音を出している。

〈アルファ〉〔CD〕28XA-197：2800円／〔CT〕〔LP〕2200円(87.11.28)

215 ファンタジック・ワールド・オブ　スーパーマリオブラザーズ 3　ア オ



①イン・ザ・ファンタジック・ムード②戦わずにいられない③マリオ協奏曲④ジ・エンド・オブ・ザ・ファンタジック・ワールド⑤オリジナル・サウンド・ストーリー☆1枚でできるだけたくさんのジャンルをマリオ3で楽しもうという趣向で作られている。

〈アポロン〉〔CDS〕BY12-5031：1123円／〔CT〕937円(88.12.5)

216 MOTHERオリジナル・サウンド・トラック　ア ポ



①POLLYANNA(I BELIEVE IN YOU)②BEIN'FRIEDS③THE PARADISE LINE④MAGICANT(INST.)⑤WISDOM OF THE WORLD⑥FLYING MAN⑦SNOW MAN(INST.)⑧ALL THAT I NEEDED(WAS YOU)⑨FALLIN'LOVE,AND(INST.)ほか。全11曲。演鈴木慶一☆GMのレベルをはるかに超えた洗練された出来映え。

〈CBSソニー〉〔CD〕32DH-5285：3008円／〔CT〕2637円(89.8.21)

ハドソン

ファミコンブームの時代にかなりの数のラインアップがあったのだが、ほとんどが、〔EP〕や〔LP〕などでCDに焼き直しされているものはあまりない。今、思い出すと高橋名人が歌っていたりして、結構恥ずかしい。

217 ハドソン・ゲーム・ミュージック　ア オ



①スター・ソルジャー②ナッツ&ミルク③バイナリィランド④ボンバーマン⑤バンゲリングベイ⑥チャンピオンシップ・ロードランナー⑦チャレンジャー⑧ボンバーマン⑨ナッツ&ミルク⑩バイナリィランド⑪チャンピオンシップ・ロードランナー⑫スターソルジャー。全12曲☆前半ファミコン音源、後半アレンジで構成。④は細野晴臣が笑っていいともで友達の輪のメロディとして歌った名曲。⑦は軽妙なクラシック調でGMのヨハンシュトラウスという感じ。

〈アルファ〉〔CD〕28XA-87：2637円／〔CT〕〔LP〕2064円(86.7.25)

218 桃太郎電蓄　ア ボ



①春②桃太郎の家③戦闘1④力つきて⑤村⑥愛と勇気のマーチ⑦戦闘2⑧貧乏神のテーマ⑨仙人のテーマ⑩愛と勇気のマーチ⑪龍宮千年の舞⑫村祭り⑬かなさんどぅ　沖縄⑭村祭り⑮歓迎～あーみん—勝つわ—⑯あとひと息⑰ユーミソ「恋人は桃太郎」～私を月に連れてって～⑱大きな祭り⑲あやかしの洞窟～敵出現ほか。全29曲。演都留教博☆すべてアレンジ。桃太郎伝説と桃太郎電鉄のBGMがごちゃまぜ。歌詞付きも4曲あって歌える。

〈ファンハウス〉〔CD〕20FD-7039：1875円／〔CT〕1687円(88.12.21)

ハミングバードソフト

ついこの間まで、ロードス島戦記でお世話になったメーカー。6月末にはオリジナル・アニメ・ビデオにもなるので、そのサウンド・トラックと主題歌のCDSが発売される予定。共にビクター音楽産業から。

廃盤情報②　〈キング〉「マイティボンジャック／ソロモンの鍵」〔12インチシングル〕〔CT〕(86.9.5)☆定価1300円。2曲だし、中古屋で200円以下なら。「ザナドゥ(歌・アンセム)」〔12インチシングル〕〔EP〕(86.12.21)☆定価1200円と700円。ジュースを買うつもりで……。「機動戦士ガンダムHOT SCRAMBLE／ウルトラマン・怪獣帝国の逆襲」〔12インチシングル〕〔CT〕(87.1.1)☆フルアレンジ8曲。定価1500円。困った……。

⑲219 アレンジサウンド フロム「ロードス島戦記」 [ア][ド]



①ア・ロードス・ウォー②序曲③ワンダーランド④迷宮伝説⑤覇王⑥死闘⑦主人公達のテーマ⑧吟遊詩人⑨亡き戦士達への哀歌⑩永遠のロードス。[曲]入間次朗[編]坂之上包・伊澤美穂・伊藤善之・新田真澄[演]下岡千香・葉加瀬太郎(バイオリン)富樫亜紀・藤沢俊樹(チェロ)古部賢一(オーボエ)村石雅行(スネアドラム)奥村晶(トランペット)新田真澄(ピアノ)青木泰成(トロンボーン)ほか　☆オーボエの音色が、曲をリリカルな雰囲気に導いている。

〈ビクター〉〔CD〕VDR-28071：2627円／〔CT〕2369円(89.4.21)

ハル研究所

MSXではハルノートなどで、かなり固いイメージのあるハル研もファミコンでゲームをいくつか発売していた。以下のCDはそんな時代のゲームのGMを集めたもので、レトロっぽいといえば、いえないこともない。

220 3Dホットラリー [ア]



【Arrange Version】①モンスターダンス②ウインドコマンダー③ピットサーカス【Original Version】④オープニング⑤ゲームセレクト⑥スタート前⑦ファイアーボール【BGM 1】⑧ウィンドコマンダー【BGM 2】⑨モンスターダンス【BGM 3】⑩ゴールイン～コングラチュレーション⑪メッセージ、全11曲。

〈徳間ジャパン〉〔CD〕32BTC-203：3008円(88.7.25)

221 HAL　ゲーム・ミュージック [ア]



①予言～エッガーランド②異変～エアーフォートレス③夢魔～エアーフォートレス④恐慌～ファイヤー・バム⑤廃墟～エッガーランド⑥復活～ガルフォース⑦信託～エッガーランド⑧エッガーランド組曲⑨インタールード～ジャンボ尾崎のホールインワン・プロフェッショナル⑩ファイアーバム組曲、全10曲。[編][演]比留間雅夫

〈徳間ジャパン〉〔CD〕32JC-321：3008円(88.8.25)

バンダイ

ファミコンではウルトラマン倶楽部やファミコンジャンプなどを発売している。最近、MSXにSDガンダムガチャポン戦士IIを引っさげて登場した、バンプレストはバンダイグループのひとつで、MSX界に新旋風をまき起こしそう。

222 ウルトラマンシリーズ [ア][オ][ボ]



①ウルトラマン　怪獣帝国の逆襲・テーマ(ボーカル・バージョン)②ウルトラマン　怪獣帝国の逆襲・テーマ(インスト・バージョン)③ウルトラマン倶楽部　地球奪還作戦・テーマ(アレンジバージョン)④ウルトラマン　怪獣帝国の逆襲　オリジナル・バージョン⑤ウルトラマン2　出撃科特隊　オリジナル・バージョン⑥ウルトラマン倶楽部　地球奪還作戦　オリジナル・バージョンほか。全7曲☆ほとんどオリジナル。そうとうファミコン音源が好きな人向け。

〈ポリドール〉〔CD〕POCH-2001：2534円／〔CT〕2359円(90.4.1)

223 ファミコンジャンプ 英雄列伝　—G.S.M.バンダイ1— [ア][オ]



①英雄列伝②戦慄のサスペンス③物語の始まり～出会い～冒険の曲④筋斗雲⑤あらすじ⑥ちかてつ⑦祝 ジャンプ20TH⑧物語の始まり⑨パスワード⑩ジャンプ・ワールドへ突入⑪君との出会い⑫冒険だ！⑬敵か味方か⑭冒険だ！⑮フジヤマ ウエスタン⑯迷宮⑰戦慄のサスペンス⑱勇者の戦い⑲陽気な街、ほか全37曲。[曲]アダチ・ハルキ[編]MAX ALEX・大野木宣幸☆グレードアップバージョンがないのが残念だけど、アレンジはサスペンス・タッチの曲がマル。

〈ポニー〉〔CD〕D 28 B 0007 2359円／〔CT〕2071円(89.2.21)

BPS

テトリスの大ブームはだいぶ、下火になったとはいえ、MSXをはじめとするパソコンやファミコン、ゲームボーイ、アーケードマシン、果てはワープロまで、つぎつぎと移植された。今度はハットリスを移植するらしい。

224 テトリス [ア][オ]



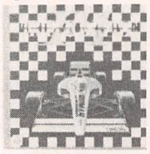
①ホーカーズ・ソング②テクノトリス③カリンカ④ノーザン・カントリーズ・マンボ⑤トロイカ'90⑥トニック・フラッド⑦ファースト・ディヴィジョン⑧ラス⑨ニードルウーマン⑩ヒーローズ・コンペティション⑪オーダ⑫オリジナル・バージョン・メドレー。全12曲。[演]田口洋、四元久、篠田元一☆ロシア民謡がオシャレにアレンジされている。オリジナルはX68000版を使用していて聞きごたえあり。ゲームに使用されていない曲が3曲もあるのはなぜ。

〈プラッツ〉〔CD〕PLCE-901：2600円(90.2.21)

ヒューマン

PCエンジンで実績のあるメーカー。こんなメーカーがMSXに参入してくれないかなぁ、とため息の出るゲームを作ってくる。特にファイヤープロレスリングはその技の豊富さで、定評がある。もちろん、音楽も相当にイイ。

225 F1トリプルバトル [ア]



①F1トリプル・バトル②コース・セレクト③マシン・セッティング④コンテンツ⑤スターティング・グリッド⑥イントロダクション⑦リサルツ⑧パスワード～イン～⑨パスワード～アウト～⑩ローザー⑪ウィナー～エンディング～。[曲]HUMAN[編]山中紀昌[演]F1サーキット'89。☆バンドの編成は、サックス、エレキ、キーボードといったところだろうか。サウンドはF1にはこれしかないという感のあるフュージョンだ。

〈コロムビア〉〔CD〕CA-4378：2600円／〔CT〕2300円(89.12.21)

226 ファイアープロレスリング コンビネーションタッグ [ア]



①ファイヤープロレスリング②キング・ファイターズ③バクライホウ④ミッドナイト・レボリューション⑤デビル・パイレーツ⑥バイオレンス・モンスターズ⑦ディメンジョン・エクスプレス⑧クレイジー・バーバリアンズ⑨アーバン・ブラスターズ⑩エンディング。[曲]HUMAN[編]林有三[演]H＆Kプロジェクト☆PCエンジンの超名作ゲームとして名高い作品だが、原曲がしっかりしているためハードロック・アレンジが映えている。 ★★★

〈コロムビア〉〔CD〕CA-4377：2600円／〔CT〕2300円(89.12.21)

ヒューリンクス

今のところPC-98版の『スターコマンド』しか発売されていない。もうすぐ、X68000版が発売される予定。元はPC-98のビジネスソフトの開発メーカーなので、ゲームは畑違いという感じだが、このゲームはなかなかデキがいい。

227 スターコマンド／暗闇の侵略者 [ア]



①プロローグ：はじめに闇ありき②ひとときの休息③暗闇にたたずむもの④閃光つらぬいて⑤星々の誘い⑥潜入⑦火を吹く銃口⑧ドスネビアン・ブランデーに乾杯⑨異星迷宮⑩戦士達に捧ぐ⑪暗闇の侵略者⑫エピローグ：銀河よ永遠なれ[曲]すぎやまこういち☆すぎやま氏自身「力作だ」と語る通り、かなりの強さですぎやまカラーが反映されている。聴きこむと味があるぞ。

〈アポロン〉〔CD〕C 273-5001：2812円／〔CT〕2359円(89.8.5)

フェイス

PCエンジンのメーカー。『麻雀学園』という脱ぎ麻雀はソフトを買うとビデオがついてくるというので、話題になったソフト。また、このソフト、初期ロットにあったエッチなグラフィックがNECの規制で修正されたという逸話もある。

228 サイバークロス [ア][オ][ボ]



①サイバークロスのテーマ(ボーカル・バージョン)②サイバークロスのテーマ(インスト・バージョン)③ギャラクシーポリス　冴葉勝④悪の歌⑤勝利の歌⑥エンディング～ありがとう！サイバークロス～⑦CYBER CROSS ORIGINAL VERSION⑧サイバークロスのテーマ(カラオケ・バージョン)ほか。全9曲☆ゲーム自体変身ヒーローものなので①もそういう雰囲気。しかしただのお子様向けではなくUKロックっぽさがほのかに香る。

〈ポリドール〉〔CD〕POCH-2002：2534円／〔CT〕2359円(90.4.1)

229 麻雀学園　東間宗四郎登場 [ア][オ][ボ]



①UP AND DOWN RAP(I LOVE MAHJONG GAKUEN)②全国モード　アレンジ・メドレー③卒業の時～学園モード・エンディング～④学園モード　アレンジ・メドレー⑤M・A・M・I～全国モード・エンディング～⑥きっとブリザード⑦学園モード　オリジナル・バージョン⑧全国モード　オリジナル・バージョン。全8曲。[演]フェイス・サウンド・チーム☆①のラップはゲーム中に使われる音声を使用していて楽し、うれし。

〈ポリドール〉〔CD〕POCH-2003：2534円／〔CT〕2359円(90.4.1)

ブレイングレイ

『ラスト・ハルマゲドン』から1年半以上たつが、『妖怪変紀行』の電撃的発売中止以来、ラスハゲをFM TOWNSやPCエンジンに移植していた。しかし、夏にようやく『エフェラ アンド ジリオラ ジ・エンブレム フロム ダークネス』が完成。

廃盤情報③　〈徳間ジャパン〉「スーパーマリオブラザーズ　噂のモモコ／S・M・B」〔EP〕(86.5.25)☆定価700円。ひょっとするとまだ、ふつうの顔をして売っているかも。「スーパーマリオ・シンドローム」〔CT〕〔LP〕(86.5.25)☆定価2500円。このアルバムは結構ヨイ、1500円前後で入手したいところ。〈ビクター〉「銀河伝承」〔CD〕〔CT〕〔LP〕(86.11.5)☆定価はCDが3200円、そのほかが2800円。フルアレンジ10曲。中古屋で1000円までなら買い。

230 ラスト・ハルマゲドン全曲集 [オ]



①ラスト・ハルマゲドン オープニング組曲②コマンド～キャラクター～昼の移動のテーマ～ 108の石版③エイリアン～バスクの樹～戦闘のテーマI部④コールドスリープルーム～ダイアリー～CDルーム～IDカード～夜の移動のテーマ⑤スペースシップ～コントロールルーム～司令官室のテーマ～ガルマの部屋⑥魔界～サルバン、ほか。全15曲。☆オープニング組曲なんか、絶対にアレンジ映えすると思われるのに、それがないのがすご～く残念。

〈ポリスター〉〔CD〕H30X-20010：3000円／〔CT〕2500円（88.10.25）

ボーステック／ホット・ビィ

ひと昔まえの『レリクス』、最近では『銀河英雄伝説』で有名。ゲームはともかくカンのパッケージは好評だった。
スペースの関係でおなじワクになってしまったホット・ビィといえば『中華大仙』だが、タイトーの下請けだったりする。

231 ザ・スキーム―サウンド・ボードIIバージョン― [オ]



①イントゥ・ザ・ライアー②デス・ワールド③アイル・セーブ・ユー・オール・マイ・ジャステス④コワード！⑤ハ！ ハ！⑥パペチュアル・ダーク！⑦シャウト・ダウン⑧サウザンド・アイズ⑨ニュークリア・パワー⑩マスター・オブ・ザ・シューティング⑪アングリー・フィスト⑫ザ・フォース・ロテッド・アウェイはか。全23曲。[演]古代祐三☆古代氏のファーストアルバムになる。PC―88用のサウンド・ボードIIという豪華な音源で作ったもの。

〈アルファ〉〔CD〕25A2-8：2627円／〔CT〕2070円（89.4.10）

232 ゲームミュージック 武田信玄・II [ア]



①風林火山～オープニング・テーマ～②富国強兵～内攻のテーマ～③最強！ 武田軍団～合戦のテーマ④歓喜の大勝利⑤涙の負け戦⑥強者どもが夢の跡～ゲームオーバー～1⑦信玄の死～ゲームオーバー2～⑧血戦！ 織田信長⑨川中島の死闘⑩覇者への道～エンディング・テーマ。[曲]ホット・ビィ[編]山中紀昌[演]ヤマナカ・オーケストラ☆オープニング曲は、水戸黄門のテーマ曲をほうふつとさせる力強い曲。全編通してもそういう曲や緊迫感のただよう曲が多かった。

〈コロムビア〉〔CD〕CA-4706：2600円／〔CT〕2300円（90.4.1）

ポプコムソフト

ただ今、『エメラルド・ドラゴン』のMSX版を開発を急ピッチで進めているグローディアが作ったRPG。落語家の三遊亭円丈がシナリオを書いたということを知っている人はそーとーきてると思う。

233 サバッシュ全曲集 [ア][オ]



①WARE WA SHINGEN②SENGOKU DYNAMITE～武田軍団のテーマ③GREAT NATION～内政のテーマ④LET'S GO～自動戦斗のテーマ⑤HOROBIYUKUMONO～GAME OVER⑥SAMURAI WARS～合戦のテーマ⑦TO・WA・NI～信玄の死⑧MEDLEY～Jingle remix version⑨OVER THE DREAM～エンディングテーマ、全9曲。[曲]山根一央[演]メタモノイズ☆オープニング曲は、水戸黄門のテーマ曲をほうふつとさせる力強い曲。

〈徳間ジャパン〉〔CD〕TKCA-300682500円／〔CT〕2500円（90.4.25）

マイクロキャビン

AVGの老舗のメーカーがRPGに目覚めて作ったゲーム。デキはみんなも知っている通りで、いろいろなウル技も隠されていて楽しめるゲームだった。音楽にも相当に力が入っており、楽しみな1枚。

234 サーク全曲集 [オ]



①サーク（オープニング）②フェアレスの町③教会④メッセンジャー⑤ショップ⑥悲しみ⑦やすらぎ⑧微笑み1⑨微笑み2⑩不安⑪町へ⑫⑬緑の大地⑭邪悪な木⑮砦への道⑯砦⑰水龍⑱ノルマナの町⑲青い海⑳洞窟㉑ロック・バイター㉒ファイヤー・エレメンタル＆ウォーター・エレメンタル㉓合体エレメンタル㉔エンディング1㉕アイキャッチ㉖ネムヌの町、ほか全42曲。☆オリジナル音だけなので、ゲームをプレイして思い出を作ってからじゃないと楽しみも半分以下だろう。

〈ポリスター〉〔CD〕H24X-10003：2472円／〔CT〕2163円（89.5.25）

UPL

『忍者くん～阿修羅の章～』のMSX版はハル研が開発していたが、元のアーケードやファミコン版はここが開発していた。元来、アーケード専門のメーカーでアクションゲームなどを得意とする。

235 忍者くん～阿修羅の章～／UPL [オ][S]



①ゲームプレイバージョン②コイン～ゲームスタート③忍者くんのテーマ④ボスのテーマ⑤水中のテーマ⑥洞窟のテーマ⑦エンディング⑧ゲームオーバー⑨ボイスコレクション。☆プレイバージョンでは、無感情な音声合成が機械的に（まぁ機械なんだけどさ）インサートされているだけという感じなのだが、なんだか妙にイイんだよな。ゲームが古いからノスタルジっているのかな？

〈ポニー〉〔CD〕PCCB-00019：1500円（90.1.21）

リバーヒルソフト

『ブライ（上巻）』でRPG初挑戦（本当はまえにチャレンジしたことがあるらしい）したが、アメリカの各都市を舞台にした探偵もののJ.B.シリーズなどのAVGはそのグラフィックの緻密さで有名。

236 J.B.ハロルド サウンドコレクション シーン1 [ア][オ]



『殺人倶楽部』①オープニング②捜査③捜査休憩④取調べ室⑤自白⑥エンディング／『マンハッタンレクイエム』⑦オープニング⑧捜査⑨捜査休憩⑩自白1⑪自白2⑫自白3⑬エンディング／『殺意の接吻』⑭オープニング⑮捜査⑯捜査休憩⑰真相⑱自白⑲エンディング、ほか『J.B.#3』を含む全26曲。[曲]宮崎慈彦[編]井上誠☆アレンジは「サウンドミステリー」という、くつ音や風の効果音から曲へ移行する、ドラマのオープニングのようなジャズ風アレンジ。

〈ポリスター〉〔CD〕H30X-20014：3000円／〔CT〕2500円（88.12.21）

237 ブライ全曲集（上巻） [オ]



①ダール復活②ブライのテーマ③三銃士哀歌④ハヤテのテーマ⑤左京のテーマ⑥プロット兄弟のテーマ⑦リリアンのテーマ⑧アレックのテーマ⑨クークのテーマ⑩ロマールのテーマ⑪闘いのテーマ⑫一時の休息⑬ジ・エンド⑭やすらぎ⑮勇士結集⑯ライバル登場1⑰ライバル登場2⑱ライバル登場3⑲一触即発1、ほか全31曲。[曲]SHOW－YA・藤岡千尋（ユミリン・サウンド・チーム）☆SHOW－YAのあの原曲を88に落としたのだから苦労は相当だったろう、うんうん。

〈ポリスター〉〔CD〕H24X-10010：2472円／〔CT〕2163円（89.11.25）

238 ブライ～プロトタイプ～ [ア][ポ]



①プロローグ～一触即発！②群衆の中の孤独③ソルジャー・ラブ④ダウン・ユア・ウェイ⑤傷だらけの咆哮⑥ザ・シート・オブ・ウォー⑦ラベンダー⑧遙かなるフィールド⑨運命の向こう側⑩プリズナー・オブ・ラブ。[曲]SHOW－YA（中村美紀・寺田恵子・仙波さとみ・角田美喜・五十嵐美貴[編]加藤みちあき・茂村泰彦[歌]相沢有紀☆SHOW－YAが音楽を担当とするとなれば、ハードロックしかない！……と思いきや、それ一辺倒ではなく、結構軽い曲もあった。

〈ポリスター〉〔CD〕H30X-10008：3100円／〔CT〕2637円（89.9.25）

オムニバス・そのほか

このワクは複数のゲームメーカーのGMが入っているオムニバス形式のアルバムとゲームとはまったく関係のないアルバムのためのスペースです。特にゲームメーカーの垣根を取り払ったオムニバスはどんどん増えていってほしいものです。

239 エキスポの万国大戦略 [オ]



①天国のハワイ②赤ちゃんコンクール③赤ちゃんコンクール（CM編）④老人よ異常はないか⑤来賓天国⑥エキスポ博士の逆ロココ大作戦（オープニング）⑦人工芝はか。全14曲。[演]エキスポ☆もえろツインビーのアレンジを作ったバンドのオリジナルCD。PSGで曲を作ったりしておもしろがっている。エキスポにもう1人加わるとダライアスのアレンジを作ったコンスタンスタワーズになる。彼らは音楽で間をはずすことにかけては天下一品。思わずコケるリズムが素敵。

〈アルファ〉〔CD〕28XA-175：2800円／〔CT〕〔LP〕2200円（87.9.25）

240 ゲームミュージック・ベスト・オブ・ザ・イヤー1989 [オ]



①ワルキューレの伝説（ナムコ）②ダライアスII（タイトー）③ストライダー飛竜（カプコン）④ナイトストライカー（タイトー）⑤ターボアウトラン（セガ）⑥スプラッターハウス（ナムコ）⑦フェリオス（ナムコ）⑧メタルホーク（ナムコ）⑨テトリミックス（セガ）⑩大魔界村（カプコン）。☆月刊ゲーメストで89年のアーケード・ベスト10に選ばれた作品を、ソフトハウスのへだてなく一堂に会した記念すべきアルバム。

〈ポニー〉〔CD〕PCCB-00022：2500円／〔CT〕2500円（90.3.21）

241 GMOクリスマス・ソングス [ア]



①ジングル・ベル②もろびとこぞりて③赤鼻のトナカイ④サンタが町にやってくる⑤牧人ひつじを⑥きよしこの夜⑦ホワイト・クリスマス⑧ひいらぎかざろう⑨もみの木⑩神の御子は⑪あら野のはてに⑫サンタクロースがやってくる。全12曲☆ファミコンやMSXなどに搭載されている音源、PSGだけを使ってクリスマスソングに挑戦した作品。今となっては懐かしさを感じる音色だから、なぜかクリスマスソングにフィットしている。

〈アルファ〉〔CD〕28XA-180：2800円／〔CT〕〔LP〕2200円（87.11.28）

廃盤情報④ 〈ファンハウス〉「スーパーマリオブラザーズ オリジナル・サウンド・トラック」〔CT〕〔EP〕（86.3.31）☆定価1000円、700円。「謎の村雨城／ゼルダの伝説」〔CT〕〔EP〕（86.7.23）☆定価1000円、700円。〈ポニー〉「マリオの大冒険／AYA＆なかよし応援団」〔EP〕（86.3.30）☆定価は700円。「ULTIMA MIX」〔CD〕〔CT〕〔LP〕（87.7.21）☆定価はCDが3200円、そのほかが2800円。定価でも買う価値のある1枚。

GAME ゲームインデックス INDEX

ゲーム・ミュージックの宝庫 キング G.G.M シリーズ ●発売元 キングレコード株式会社

ゲーム・ミュージックの最高峰
2大レーベル・フェア開催！

Falcom

KONAMI

2大レーベル・フェア開催(コナミ・フェア：6.5より ファルコム・フェア：7.21より)

期間中、下記レコード店で、コナミ＆ファルコム・レーベルの商品をお買い上げの方に先着で「オリジナル・ポスター(B2)」をプレゼント！
更に、5,000円以上お買い上げの方に先着で、各レーベルの8cm CD「サウンド・カタログ」をプレゼント！(各特典がなくなりしだい、終了させていただきます。)

G.G.M ショップ

<北海道地区>
(札幌) 玉光堂ポールタウン店
(札幌) 玉光堂地下街店
(札幌) 玉光堂四丁目店
(札幌) 山野楽器そごう店
(札幌) キクヤ
(函館) 国原長崎屋店
(北見) 天晶堂北見店

<東北地区>
(仙台) 新星堂ダイエー店
(仙台) ヤンレイ
(仙台) サイトー楽器
(仙台) フジ楽器
(福島) オリエンタルレコード
(郡山) 三野屋
(平) 天地堂
(福島) ざ・らんど
(弘前) 日弘楽器
(青森) 成田本店
(秋田) 全音秋田営業所

<関東地区>
(新潟) 石丸電気新潟店
(高崎) 新星堂高崎店
(宇都宮) 新星堂カルチェ5宇都宮店
(小山) ヤンレイ
(大宮) ヤンレイ
(大宮) ヤマギワ日勝堂
(川越) 山野楽器丸広店
(志木) 新星堂
(成田) 中村屋販売
(千葉) ラオックス
(千葉) すみや
(柏) 中村屋販売スカイプラザ
(柏) 新星堂カルチェ5
(津田沼) 山野楽器津田沼パルコ店
(横浜) ヤマギワ
(横浜) エイ・ブイ・エス音楽館地下街店
(横浜) エイ・ブイ・エス音楽館シャル店
(横浜) ハマヤ電気
(平塚) 帝都無線
(厚木) すみや厚木店
(厚木) タハラ
(厚木) ラオックス厚木店
(静岡) すみや本店

<東京地区>
(秋葉原) 石丸電気本店
(秋葉原) 石丸電気2号店
(秋葉原) 石丸電気3号店5F
(秋葉原) 石丸電気6号店
(秋葉原) ヤマギワソフトショップB館
(池袋) WAVE池袋店
(池袋) 五番街
(亀戸) 新星堂駅ビル店
(新宿) 帝都無線紀伊国屋店
(新宿) ヨドバシカメラ3号店
(高田馬場) ムトウ楽器店
(渋谷) 山野楽器東急東横店
(渋谷) すみや玉川高島屋店
(吉祥寺) 山野楽器吉祥寺サンロード店
(吉祥寺) 新星堂吉祥寺SC店
(立川) 新星堂立川ウィル店
(国立) 国立楽器
(調布) 山野楽器調布パルコ店
(町田) 山野楽器町田小田急店
(町田) タハラ町田店
(町田) 鈴木楽器店
(八王子) 山野楽器八王子そごう店

<中部地区>
(名古屋) ヤマギワメルサ店
(名古屋) ヤンレイ名古屋店
(豊橋) ヤマト楽器精文館店
(豊橋) 名豊ミュージックショップ
(岡崎) 井野屋
(浜松) イケヤ本店
(岐阜) 電波堂金岐店
(大垣) 新星堂大垣店
(四日市) 白揚本店
(金沢) 山蓄109店
(金沢) 新星堂金沢店
(富山) 新星堂富山店

<関西地区>
(大阪) 上新電機ディスクピア日本橋店
(大阪) ワルツ堂日本橋第2店
(大阪) 紀伊国屋書店レコードコーナー
(大阪) 上新電機ディスクピア梅田店
(大阪) 新星堂難波シティ店
(枚方) ワルツ堂くずはモール店
(茨木) フミレコード阪急ショッピングプラザ店
(八尾) ディスクポート八尾店
(豊中) 交声堂千里セルシー店
(京都) JEUGIA四条店
(京都) JEUGIAポルタ店
(京都) 清水屋
(神戸) 星電社三宮本店
(神戸) 上新電機ディスクピア三宮店
(西宮) 星電社北口店
(姫路) 星電社姫路店
(姫路) 姫路ミヤコ
(明石) 星電社明石店
(大津) ディスクポート大津店
(奈良) 上新電機ディスクピア奈良1ばん館
(和歌山) 音楽文化堂美園店
(高松) タマルEL店
(高知) 細川レコード店
(松山) 明屋書店

<中国地区>
(広島) 帝都無線広島店
(広島) ダイイチ本店
(広島) ダイイチソフトCITY
(広島) 音響堂フジ広島店
(岡山) 大森楽器
(岡山) 栗山楽器
(倉敷) インディスク
(徳山) スズヤ楽器店
(山口) OK無線AVセンター

<九州地区>
(福岡) ベスト電気本店
(福岡) ヨシダ楽器本店
(久留米) リズムレコード
(佐賀) 久米楽器店
(大分) リズムレコード
(大分) 江藤南海堂
(熊本) 帝都無線熊本店
(鹿児島) 十字屋


電子メディアの核(コア)へ
AUDIO
VIDEO
COMPUTER SOFTWARE
SCITRON